

百变场景

素描技法

零点动漫◎编著

- 3 种人物视角展示场景的绘制
- 4 种场景构图的绘制
- 6 类自然环境道具的绘制
- 8 种室外建筑场景的绘制
- 8 类室内外道具的绘制
- 9 种室内场景的绘制
- 9 种自然场景的绘制
- 9 种虚拟场景的绘制
- 900 多张图片全程图解

从零开始 » 百例演练 » 掌握百变技法

全程图解 » 轻松学习 » 成为漫画达人

清華大學出版社

漫画达人系列

百变场景素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过100多个案例，由浅入深、循序渐进，从两条线帮助读者实现入门和精通漫画场景的绘制，从新手变成漫画场景的绘画高手。

一条是技术线，从漫画场景的临摹开始，一步一步绘制场景草图、场景构图、场景透视、场景道具、场景装饰，以及完成阴影上色等；另一条是效果线，从零开始绘制室内场景、室外建筑场景、自然场景、古风场景、魔幻场景、科幻场景、Q版场景等。

本书紧扣“漫画场景”，其细节内容和特色包括：4种场景构图的绘制、6类自然环境道具的绘制、8种室外建筑场景的绘制、8类室内外道具的绘制、9种室内场景的绘制、9种自然场景的绘制、9种虚拟场景的绘制以及900多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是漫画场景爱好者、漫画设计人员、场景设计人员、动画片设计人员等，本书还可作为各培训学校、中专、大专等的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变场景素描技法 / 零点动漫编著.--北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40621-1

Ⅰ.①百… Ⅱ.①零… Ⅲ.①漫画—素描技法 Ⅳ.①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第150476号

责任编辑：杨作梅　宋延清
装帧设计：杨玉兰
责任校对：张　瑜
责任印制：王静怡

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：三河市君旺印务有限公司
装 订 者：三河市新茂装订有限公司
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　印　　张：19.75　　插　　页：4　　字　　数：408千字
版　　次：2015年9月第1版　　印　　次：2015年9月第1次印刷
印　　数：1~3000
定　　价：46.80元

产品编号：062830-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，出版后深受广大漫画爱好者的青睐，并提出了许多宝贵的建议，如“能不能写得更细致一点”，以便学起来更简单，容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见后，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要包括以下品种。

(1) 零基础学素描技法 (线稿草图篇)
(2) 百变Q版素描技法
(3) 百变服饰素描技法
(4) 百变造型素描技法
(5) 百变场景素描技法
(6) 百变萌系素描技法
(7) 百变古风素描技法
(8) 百变美少年素描技法
(9) 百变美少女素描技法
(10) 百变古风美少女素描技法
(11) 素描综合技法实战208例
(12) SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 丛书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问绘画成功的秘诀是什么？老师们结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼就建不牢，基础打好了，想建多少楼层都可以。

市场上许多同类漫画书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。于是我们在策划这套书时，与同类书做了比较，加强了四块内容，这也正是本系列丛书差异化和优于市场同类书的地方。这四块内容如下。

一是“SAI绘制漫画具体步骤”内容的增加。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因此掌握SAI软件的应用是最基础的。但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤。因此，作者从贴近漫画初学者的角度，特别安排了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例效果，教读者如何使用SAI软件一步一步地绘制漫画。

二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打好基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——设定动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步更上一层楼，完善效果。读者只要将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会。

三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。通过前面掌握SAI软件的用法，以及线稿草图绘制流

程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此注重“画法规律＋实战案例”相结合，既教授读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个实战绘制，帮助读者真正掌握百变Q版漫画的绘制技法。

四是增加“填充式＋线条式＋素描式”三种添加阴影的方法。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式或线条式，比较单一，而本系列书同时介绍三种添加阴影的方法，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者传授更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人”系列中的一本，专讲“百变场景”素描技法。本书各章的内容如下。

第1章：专讲场景漫画的基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章：专讲线稿草图的绘制流程，帮助初学者掌握绘画的规律。

第3章：详细讲解和实战操练室内场景中道具的绘制和道具在场景中的表现。

第4章：详细讲解和实战操练各种室内场景的绘制技法。

第5章：详细讲解和实战操练各种室外建筑场景的绘制技法。

第6章：详细讲解和实战操练自然场景中道具的绘制和道具在场景中的表现。

第7章：详细讲解和实战操练各种自然场景的绘制技法。

第8章：详细讲解和实战操练虚拟场景的绘制技法。

第9章：详细讲解和实战操练人物与场景结合的绘制技法。

第10章：详细讲解和实战操练百变场景的上色技法。

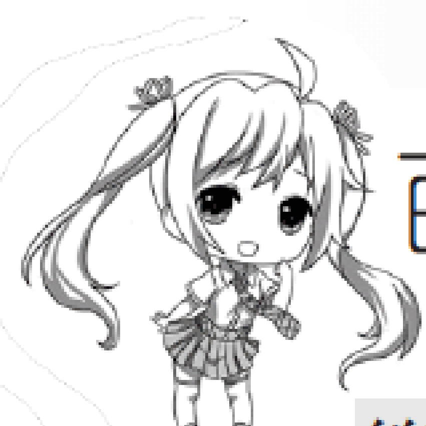
4. 作者团队

本书由零点动漫编著，资深漫画师陈云云监制，参加编写的人员还有王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、袁丁、潘思佳、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。书中若存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信交流和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者

目录

CONTENTS







第1章

绘制漫画场景的前期准备

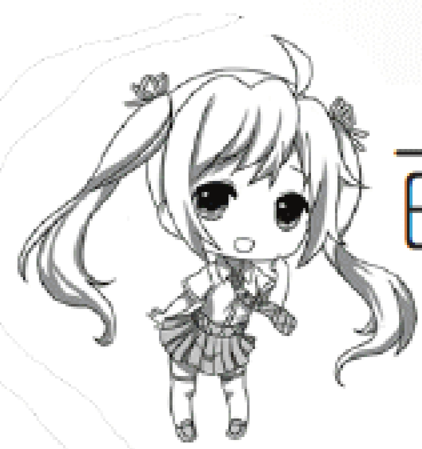
场景是指展开漫画剧情单元场次特点的空间环境，是漫画总体空间环境重要的组成部分。

著名导演安东尼奥尼说：“没有我的环境，便没有我的人物。”因此，场景是创作中最重要的场次和空间的造型元素。

本章将详细地讲解绘制场景的工具、场景透视的基本知识以及数码工具SAI的基本运用，并且结合所学到的知识来进行实例的绘制。

本章的主要场景实例有漫画场景临摹和真实场景转变为漫画场景。通过本章的学习，读者将能够简单地进行一幅完整作品的绘制，成为一名初级的漫画者。





1.1　了解场景

家、学校、图书馆、运动场、街道、广场、森林、海边等给我们展示了各种各样的场景。那到底什么是场景？怎么画好场景呢？让我们一起来了解一下吧！

1.1.1　场景的概念





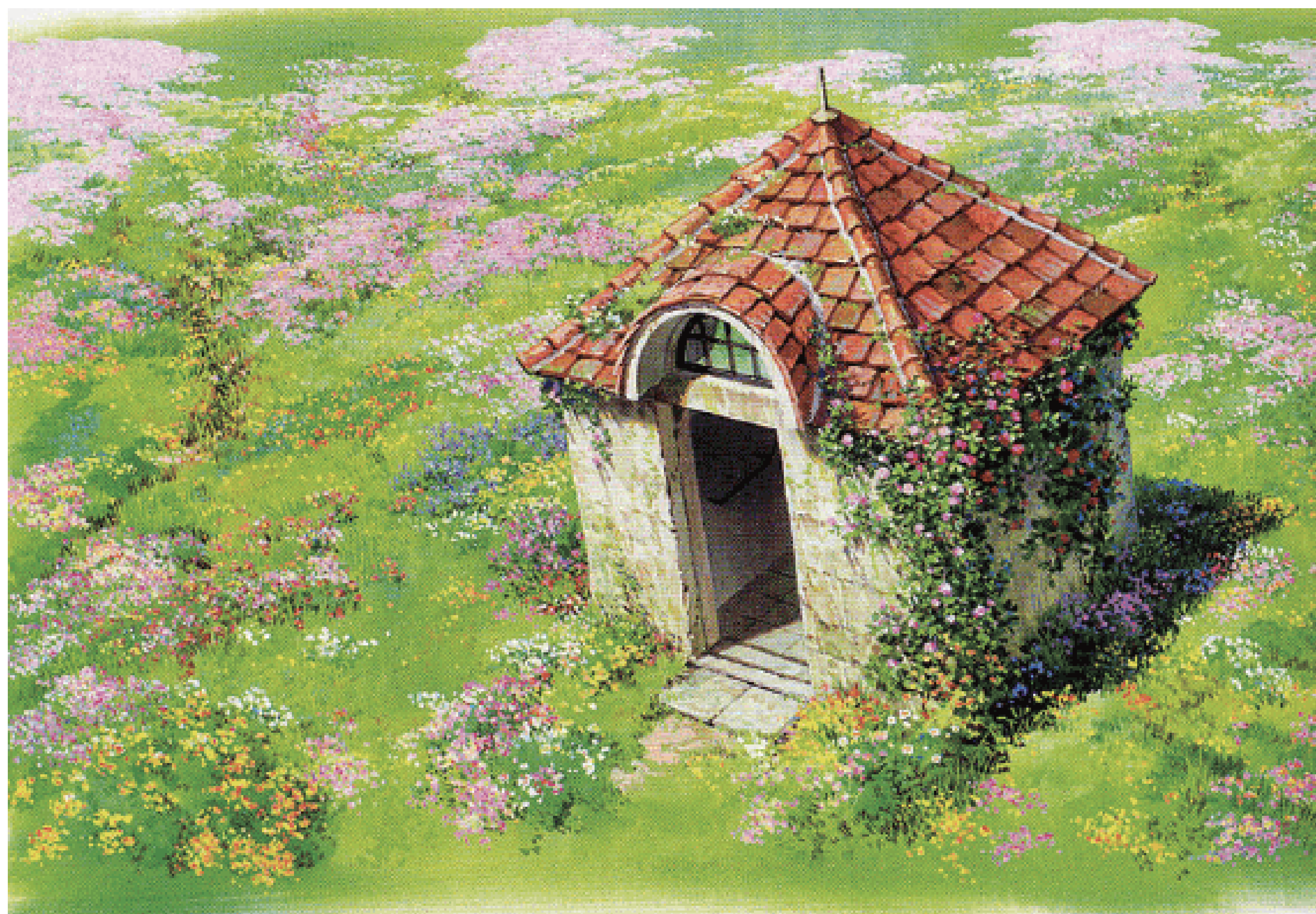
漫画场景即背景，指的是漫画角色活动与表演的场合与环境。这个场合与环境既有单个镜头空间与景物的设计，也包含多个相连镜头所形成的时间要素。

1.1.2 场景的介绍

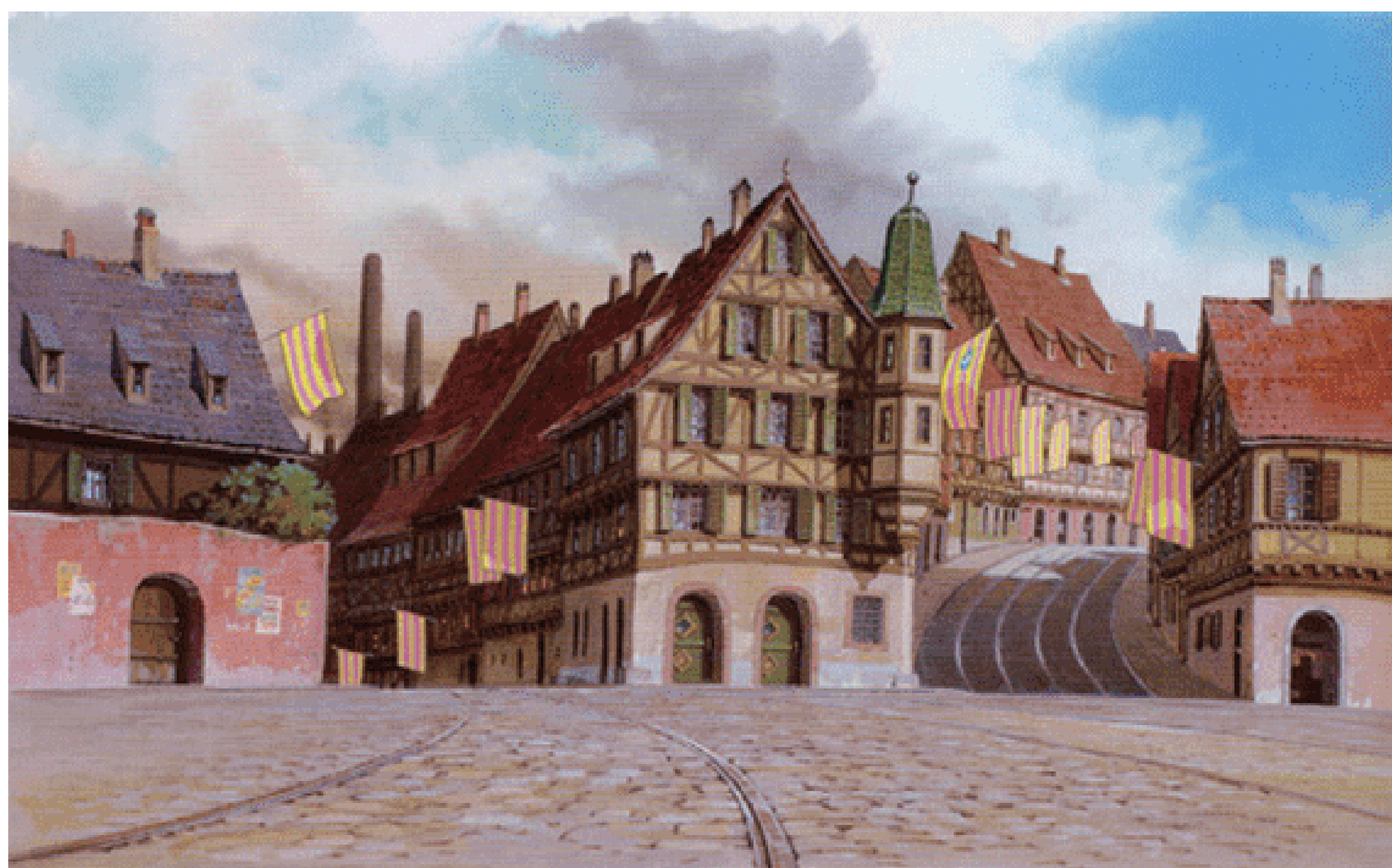
在漫画的创作中，漫画场景通常是为漫画角色的表演提供服务的。漫画角色是演绎故事情节的主体，所以漫画场景要紧紧围绕角色的表演进行，要展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征。要明确地表达故事发生的时间、地点，结合该漫画的总体风格进行设计，给画面角色的表演提供合适的场合。

但是，在一些特殊情况下，场景也能成为演绎故事情节的主要“角色”。漫画场景的设计与制作是艺术创作与表演技法的有机结合。场景的设计要依据故事情节的发展，分设为若干个不同的镜头场景，如室内景、室外景、街市、乡村等，场景设计师要在符合漫画总体风格的前提下针对每一个镜头的特定内容进行设计与制作。

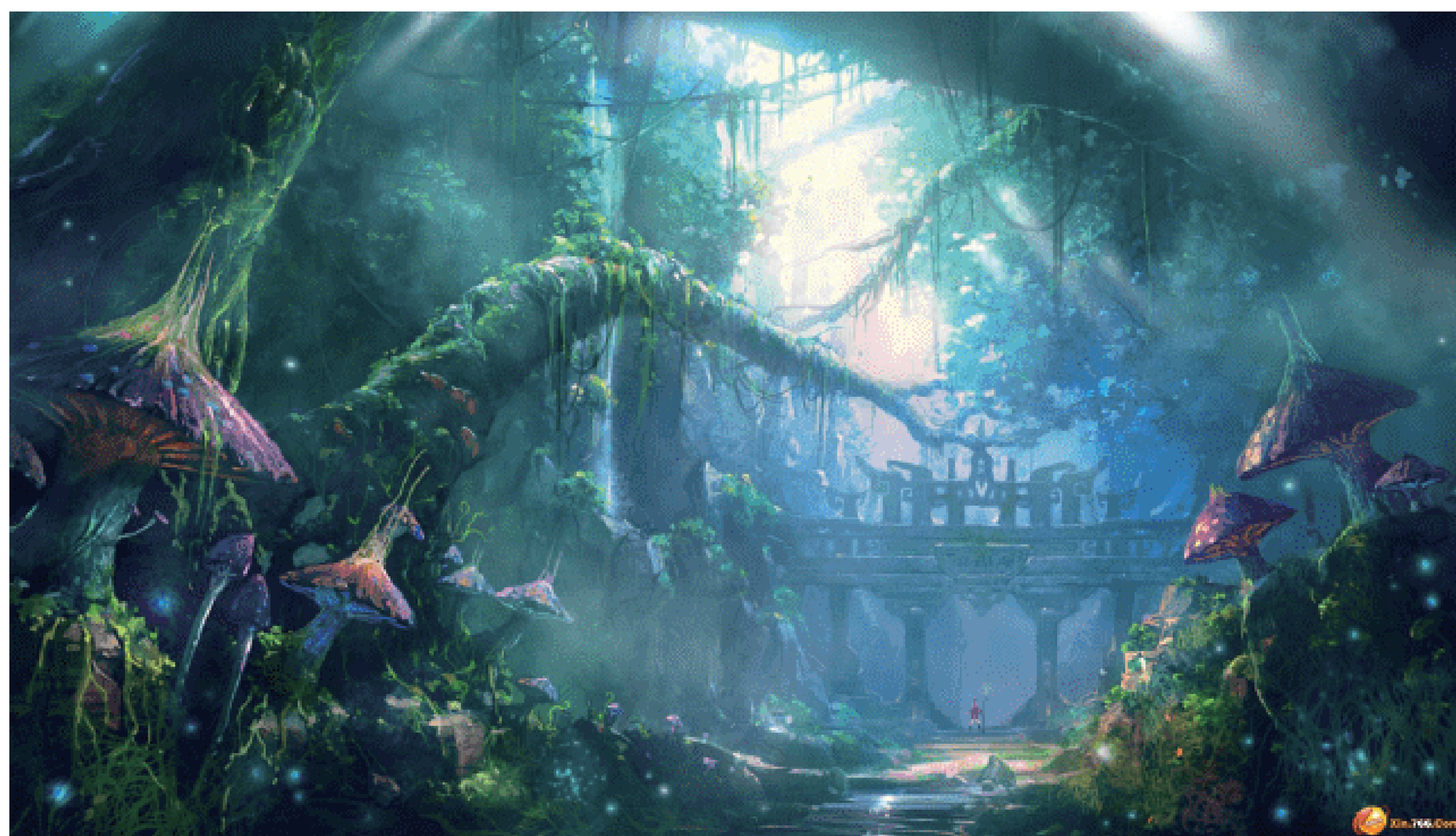
漫画场景的类型与风格的变化，深受民族、时代、地域、传统文化等多方面的影响，从中国早期以水粉绘制的写实风格的漫画场景到欧洲极富表现力的现代抽象绘画风格的漫画场景，从借鉴我国敦煌壁画艺术到用水墨画、剪纸、版画等风格的设计，不同时代的美术思潮对漫画场景设计的影响尤为突出。



《哈尔的移动城堡》场景采用写实风格，其场景空间设计最大的特点是“静”。整个环境基本上以小型住宅群描绘为主，将大幅的画面空间赋予自然，使整个场景非常空旷、宁静。场景告别了喧嚣的现代城市，朴实自然，使观众仿佛身临其境，感受到自然的无穷魅力。



《千与千寻》属于幻想写实风格场景，天马行空、大胆想象。上图场景中，前景通过对岩石肌理的细节刻画，将整个环境的特点描绘得很真实。中景是整个画面的中心，在细节刻画上凸显出整个场景的景深感。远景则运用大面积色彩的铺绘，使中心场景更加凸显。



《剑灵》是现今很火热的一款3D奇幻大型多人在线动作类游戏，画面场景通过写实风格和幻想风格的综合运用，以其极其大胆想象的形式造型，为玩家展示了一个瑰丽的玄幻东方武侠世界。



迪士尼的《狮子王》是美式风格动漫的经典代表作，它史诗般的宏大场面，堪称巨作。其写实装饰风格的场景，在森林中充满生命力的景物上运用绚丽鲜艳的色彩点缀，有一种震撼人心的力量。



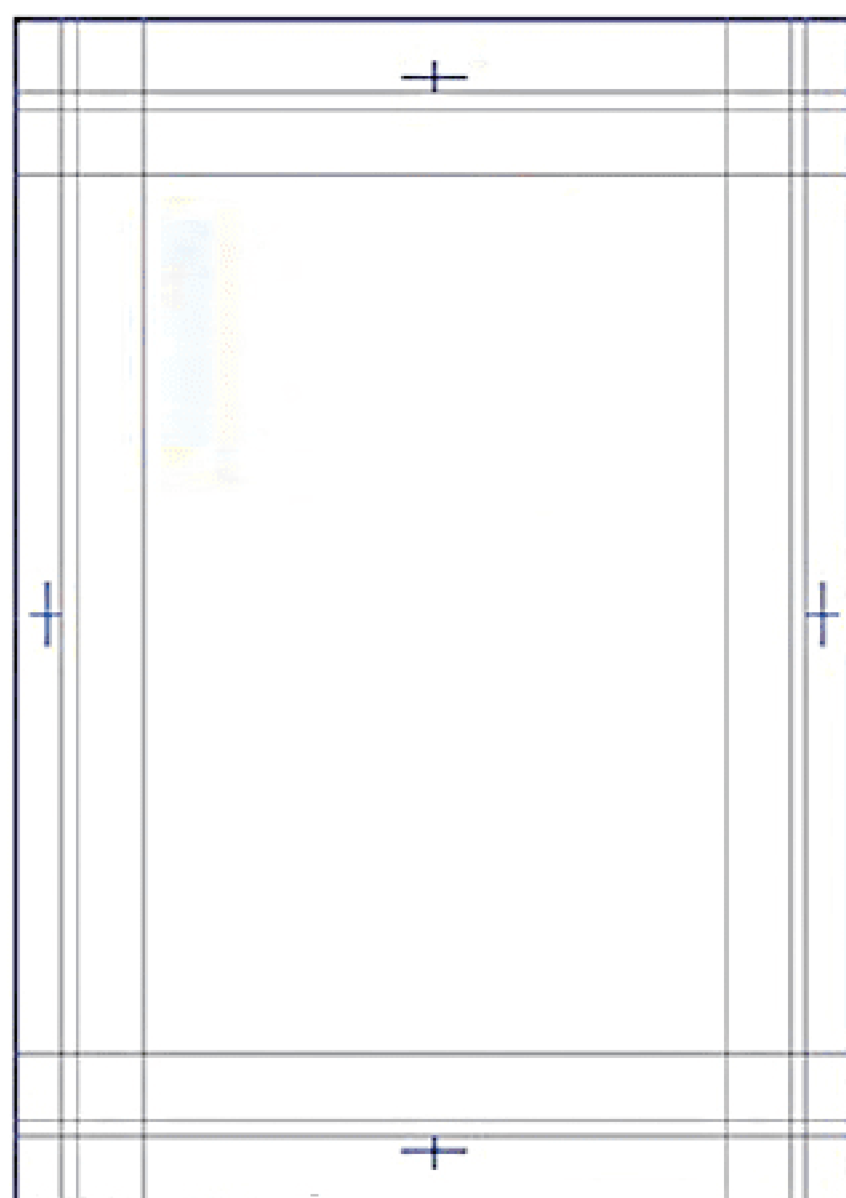
《喜羊羊与灰太狼》，其明亮的装饰风格场景深受各年龄段观众的喜爱。

1.2　绘制场景的工具

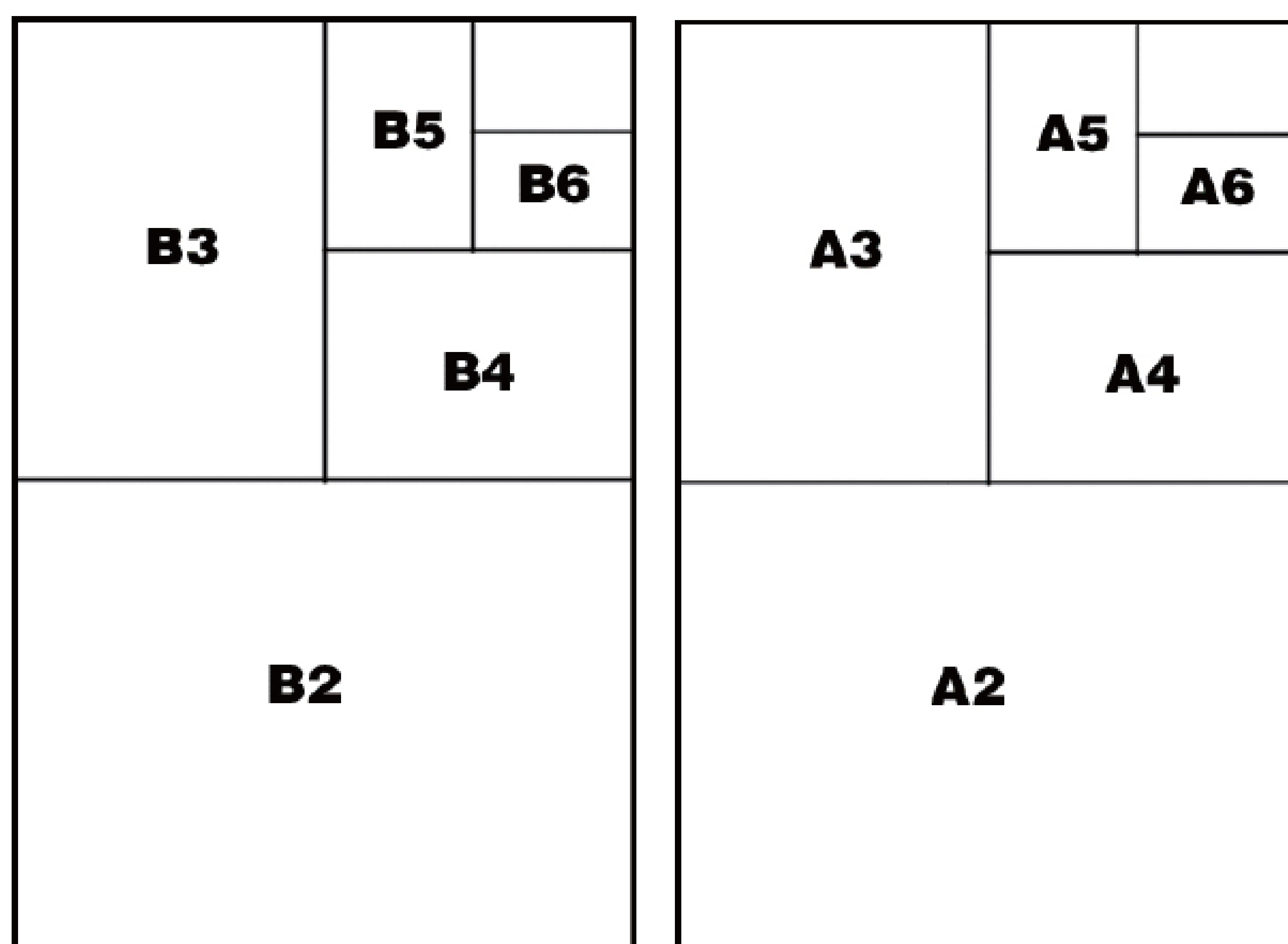
目前，绘制卡通漫画的方法常用的有两种：一种是传统的绘制方法，使用工具手绘，然后扫描到电脑里，利用相关绘画软件进行图稿处理和着色；另外一种就是利用数码工具直接在电脑上绘制，数码绘制又可分为鼠标绘画、数位板绘画和液晶屏数位板绘画三种绘制方法。

1.2.1　传统绘画工具介绍

绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸、笔、墨水、尺子、橡皮擦等。



绘制原创漫画时需要使用专业的用纸，通常有裁切线、外框、基准框这三种线框。



原稿纸大小

不同大小的漫画原稿纸有不同的用途，向普通漫画杂志投稿要使用B4大小的原稿纸，而喜欢自己创作的人可以使用A4的原稿纸。





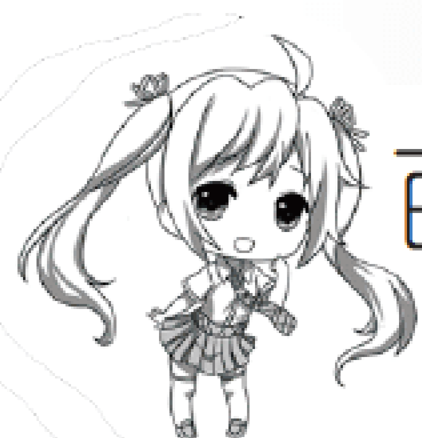


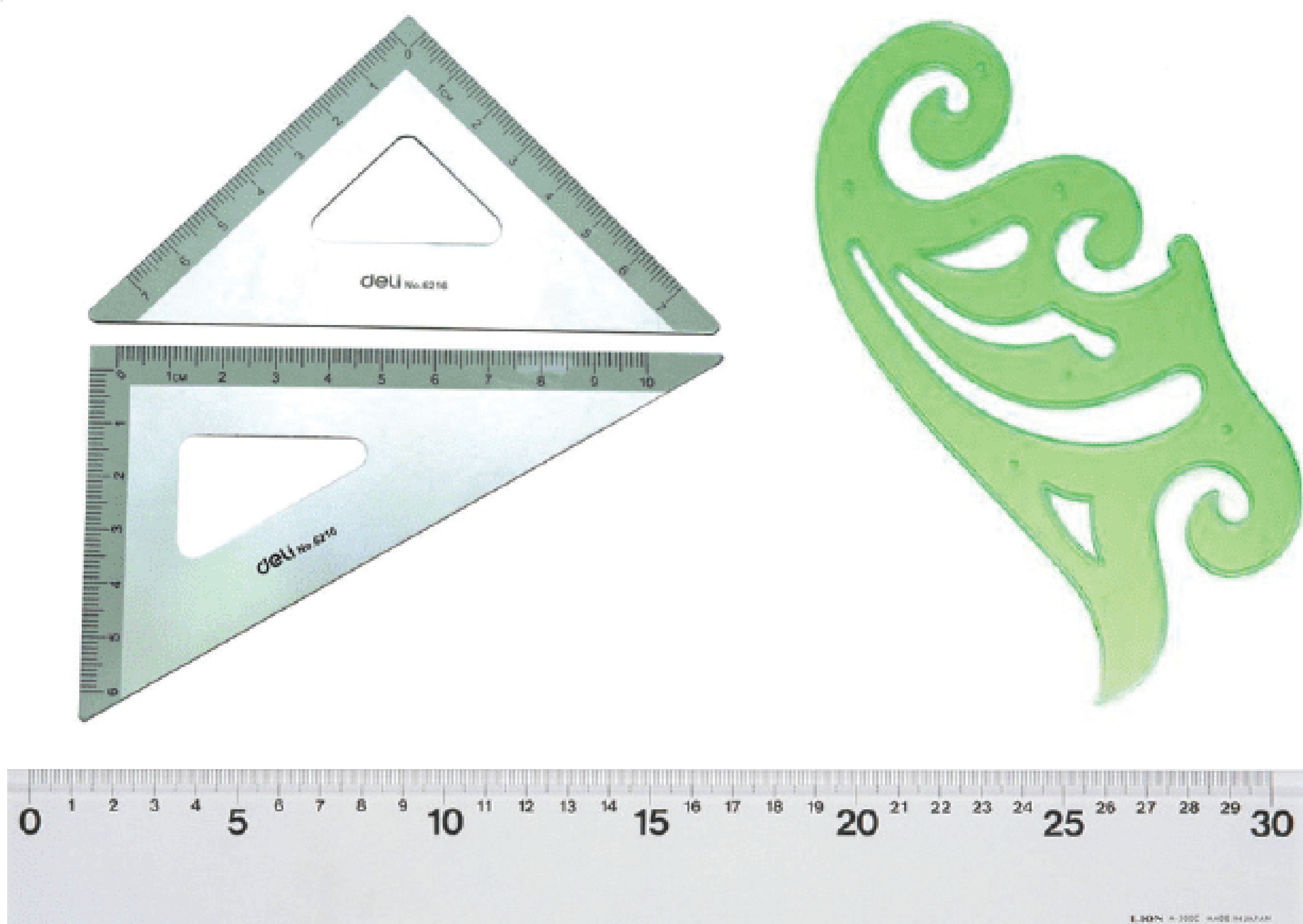
铅笔

铅笔是绘制草图时必须要用到的工具。铅笔又分为原木铅笔和自动铅笔，一般推荐自动铅笔，可根据个人习惯选用不同硬度的笔芯，还可以用木杆铅笔。

橡皮擦

橡皮擦主要用于漫画草稿的修改和清理。要选择软一点的橡皮，一些劣质的花橡皮容易将画面弄脏，甚至把纸擦破。





尺子

画漫画时需要的尺子大体上有三种：直尺、三角尺、云形尺。

直尺用得最多，一般用于画分格框和拉直线；其次是三角尺，用它来画平行线和直角边；云形尺用来画曲线。应注意买尺子时最好是买边缘带有斜面的。





墨水

墨水有水溶性和耐水性两种，耐水性墨水用于描线，水溶性墨水用于大面积的铺色。



蘸水笔

漫画蘸水笔，用于标准线稿的绘制，蘸水笔有多种型号，可以绘制出不同的线条效果。



网点纸

用于上色的工具，有多种类型。



美工刀、网刀、压网刀

配合网点纸使用。



1.2.2　电脑绘画工具介绍

与传统的绘画方法相比，用电脑绘制漫画更加方便快捷，并且环保，现在越来越多的漫画家都在使用电脑绘画，下面就来介绍电脑所需要选用的工具。



扫描仪

是一种计算机外部仪器设备，可以通过它将绘制好的漫画线稿扫描进电脑，然后在电脑里使用绘图软件上色，通常是职业漫画家使用的数码仪器之一。



计算机

一台电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式机，显示器内存至少在1GB以上。



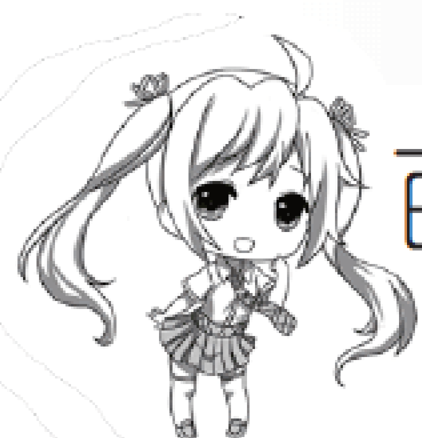
数位板

数位板又叫手绘板、绘图板，是数码手绘工具中最重要的一件硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。

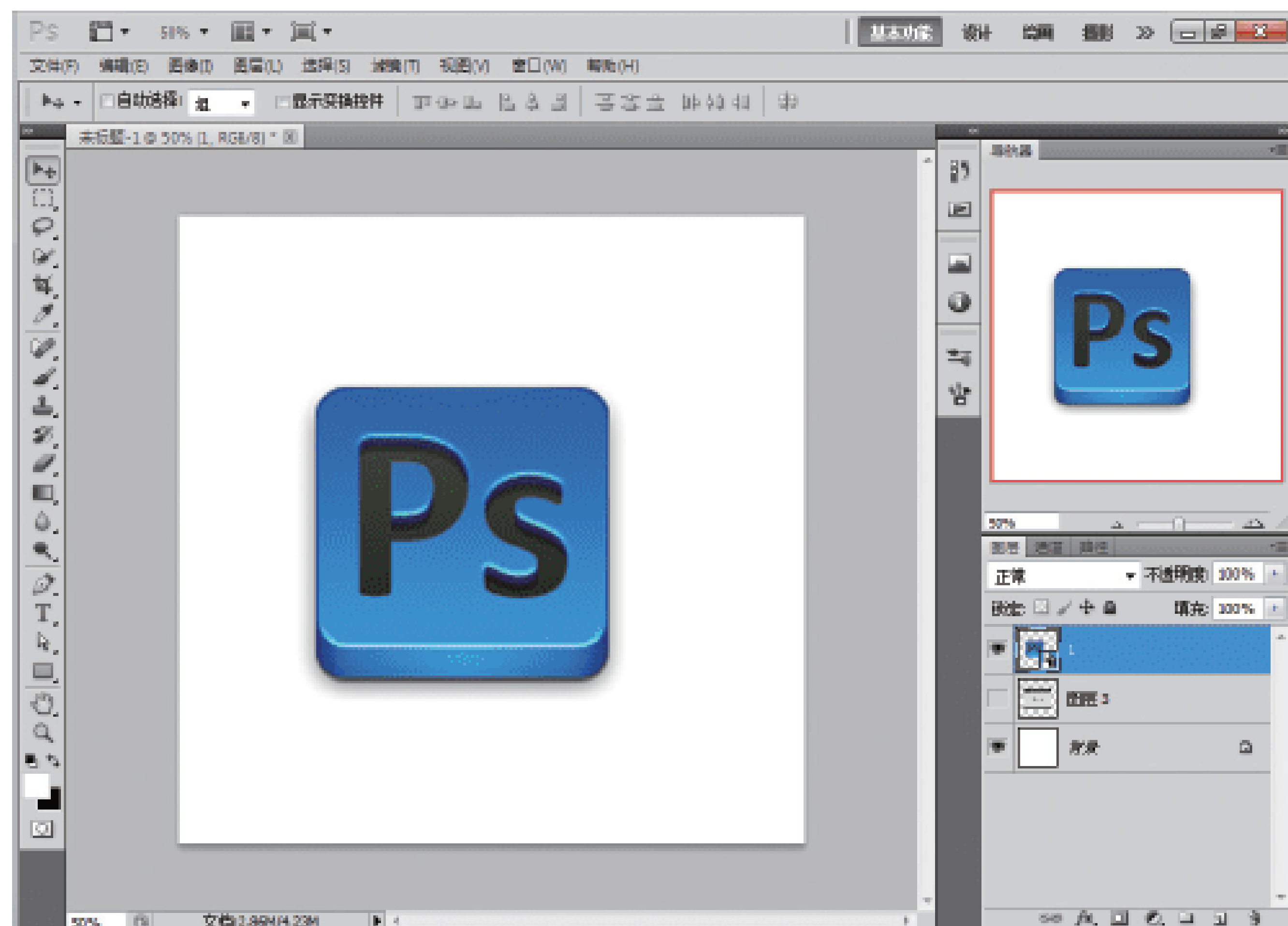
拷贝台

又叫透写台，是制作漫画、动画时的专业工具，使用的时候将多张画稿重叠在一起，可以很清楚地看到底层画稿上的图，并拷贝或者修改画到第一张纸上。动画家可以用来画动作的分解动作（中间画），漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。





前面介绍的是硬件设备，而要绘制图案，就必须配合绘图软件来进行电脑绘图。下面来介绍比较常用的绘画软件。



Photoshop

钢笔工具主要用于绘制各种路径，能够绘制各种漫画图形。

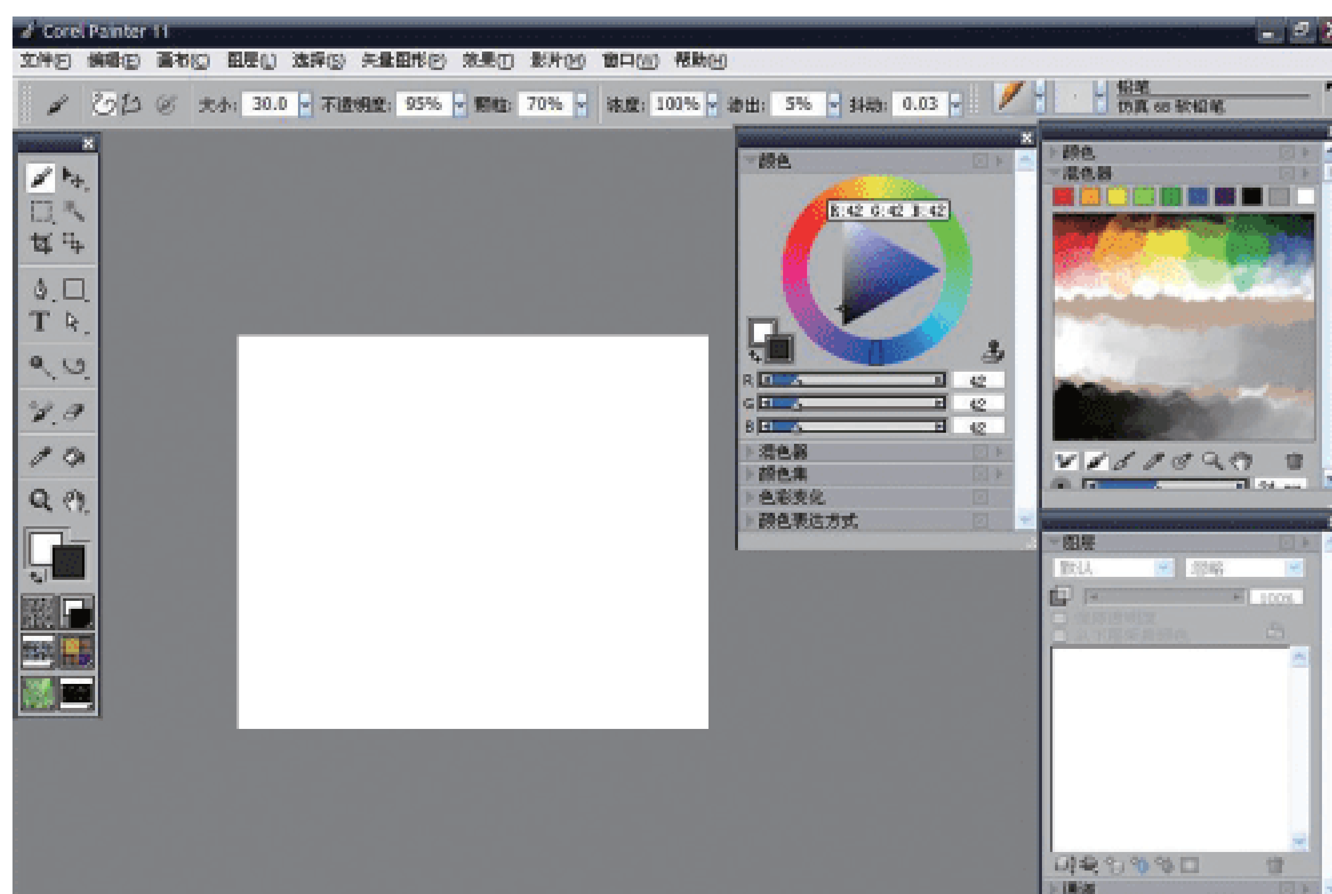
形状工具中包含的各种自定的形状，可帮助用户不费吹灰之力创建各种基础形状，为漫画创作减少很多工作时间。绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。



SAI

SAI是专门用来绘制图形的，许多功能相对于Photoshop更人性化，并且相当小巧，大约3MB大，而且免安装，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿。

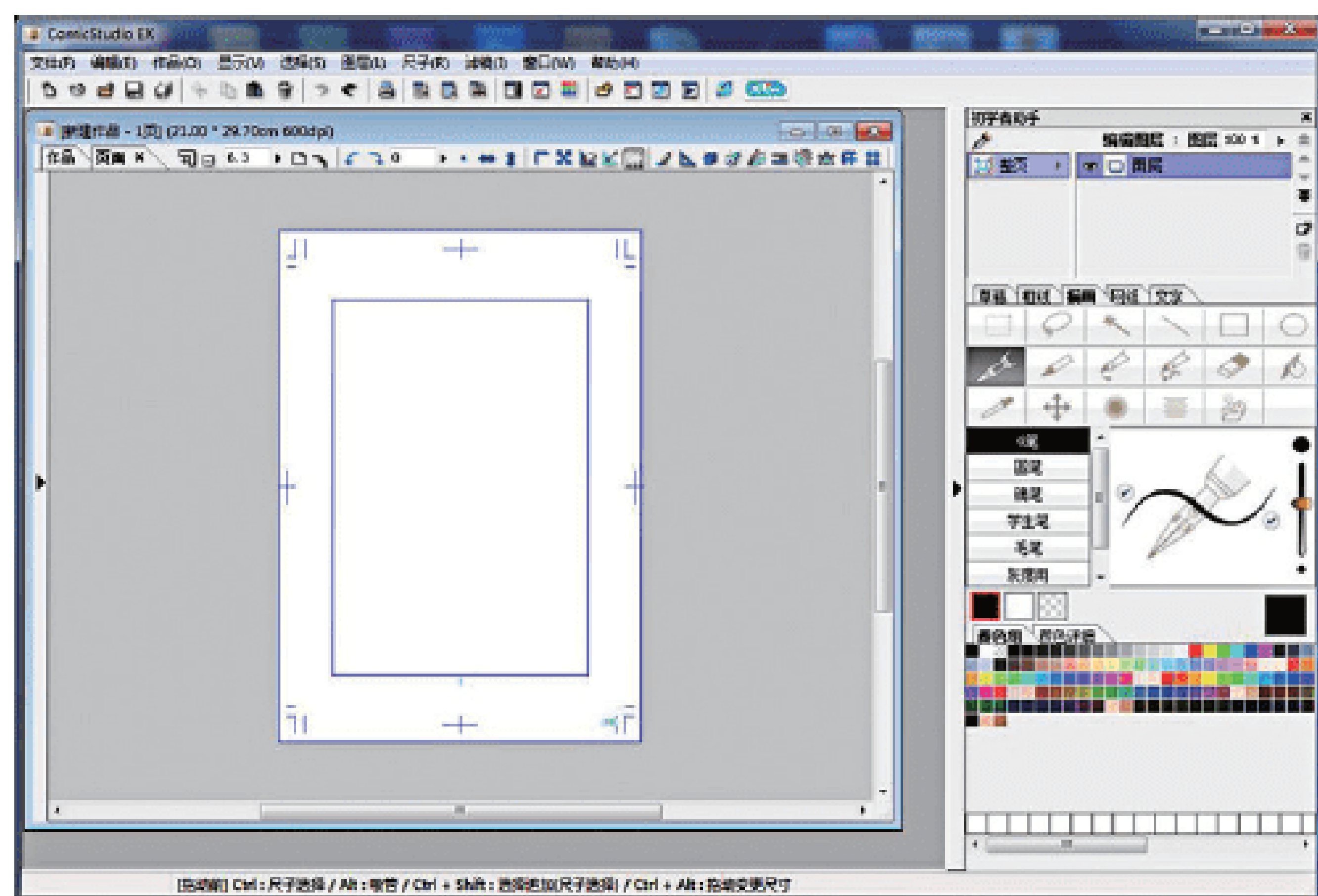
绘制线条流畅，有手抖修正功能。有效地避免了用手写板画图时最大的问题。



Painter

Corel Painter是顶级的仿自然绘画软件，专用于数码素描与绘画工具，拥有全面和逼真的仿自然画笔。

自带多种笔刷，使漫画者使用方便且可以绘制出绚丽多彩的图案来。操作界面方便，是漫画爱好者们的首选软件之一。



Comic Studio

Comic Studio是日本Clays公司出品的专业漫画软件，它使传统的漫画工艺在电脑上完美重现，使漫画创作完全脱离了纸张，能极大地提高漫画创作的效率。

可以对笔线进行自动整形，对已画好的线，可进行变粗或变细处理，而且线条的曲度可以根据需要自由修改。



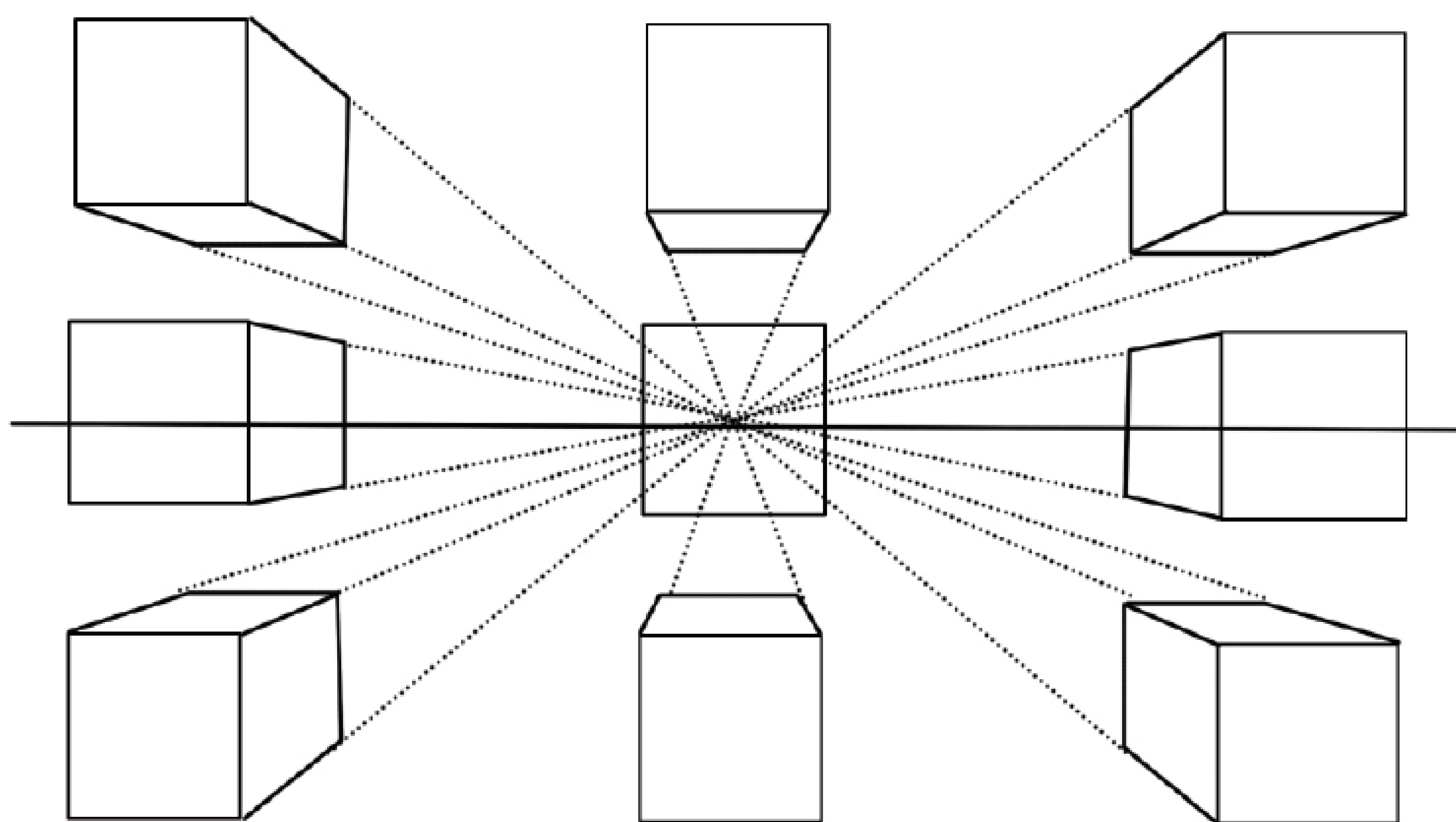
1.3 场景透视的基础知识

透视最初是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见的景物准确描画在这块平面上，之后在平面画幅上根据一定原理用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影。

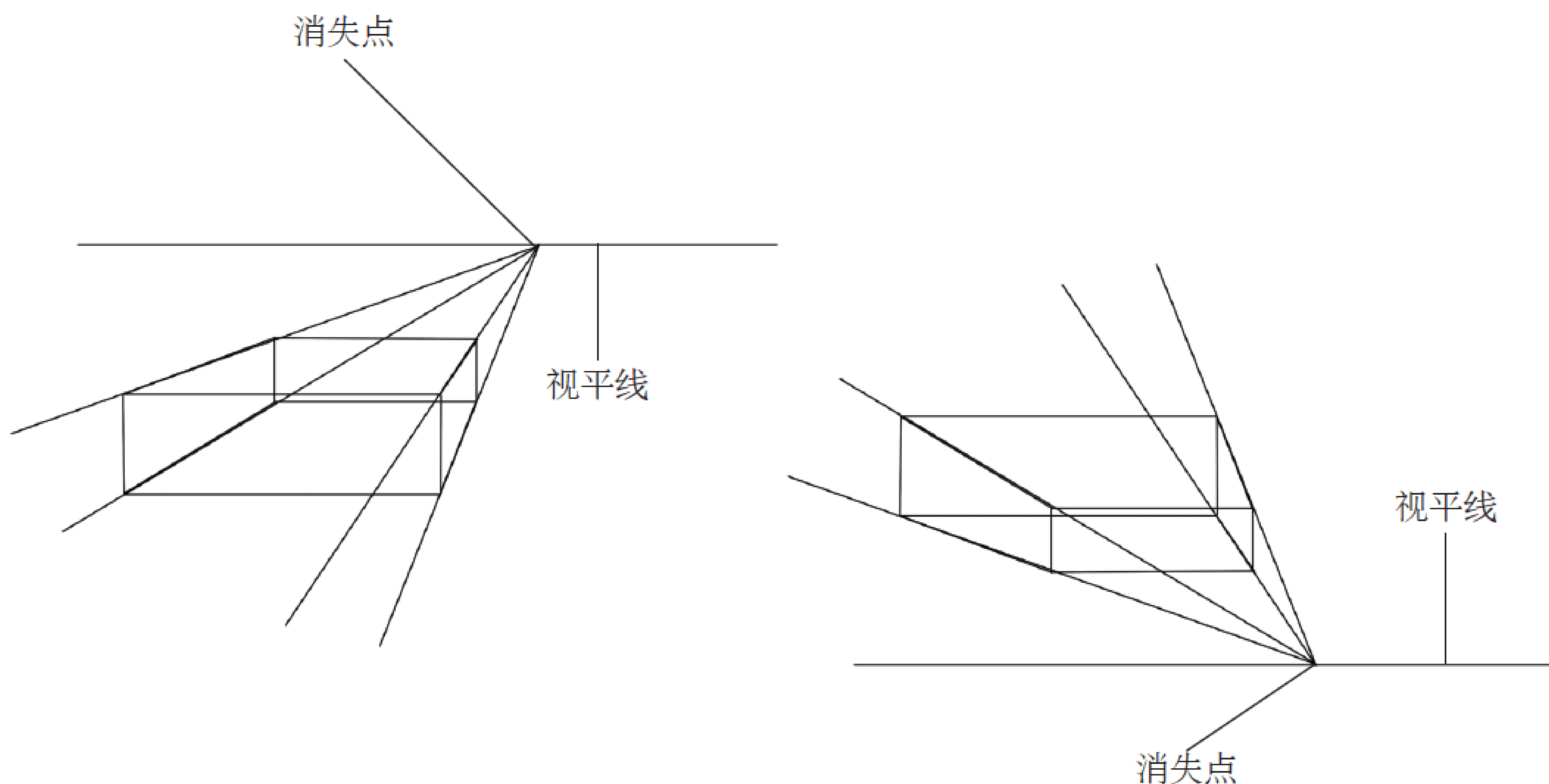
1.3.1 一点透视

一点透视又称为平行透视，由于在透视的结构中，只有一个透视消失点，而没有延伸的线条则相互平行，从而被称为一点透视。

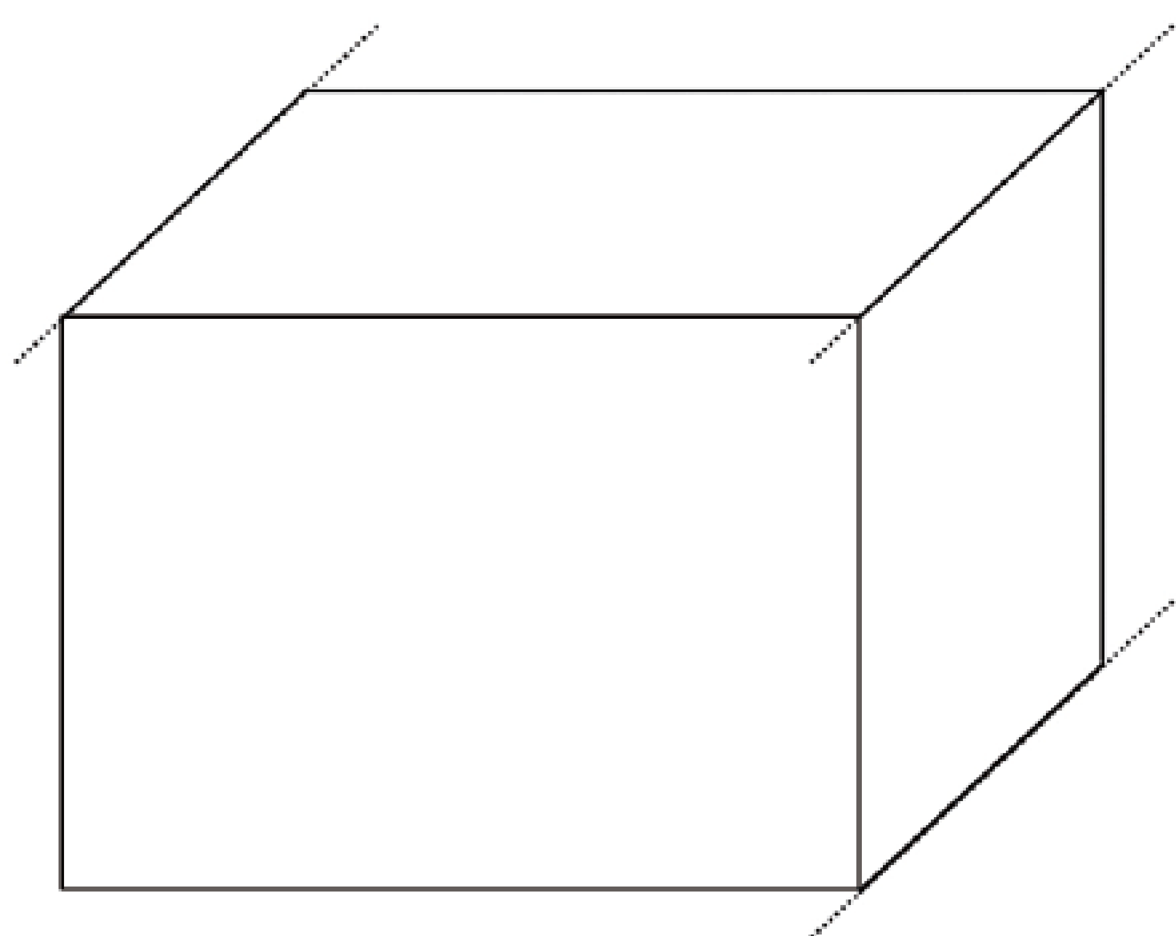
一点透视的基本原理



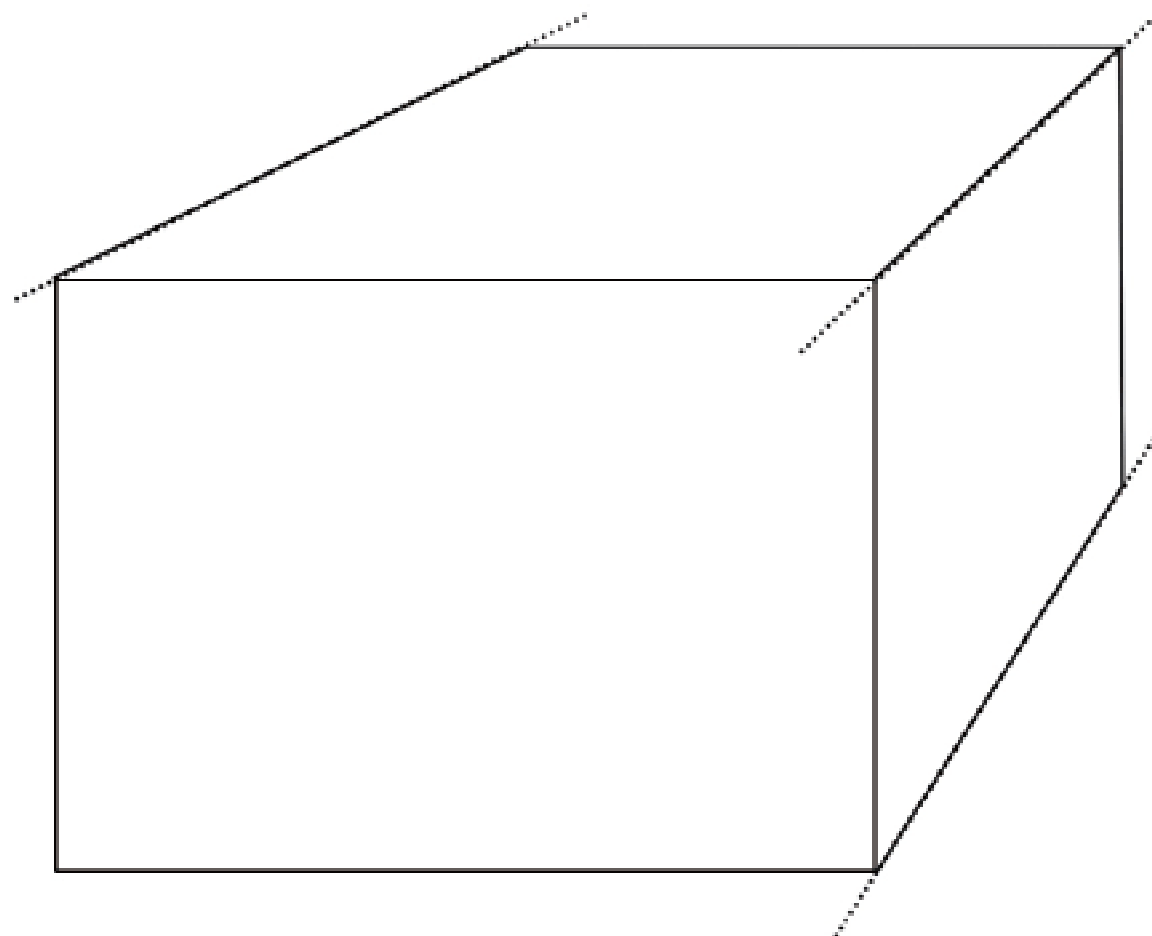
物体由多个面来表现出立体感，但是光有立体感是不够的，在真正的场景中，物体最重要的是表现出一致的远近感。所有物体延伸出来的线相交于一点，这个点叫作“消失点”。而消失点所在的直线叫作视平线。





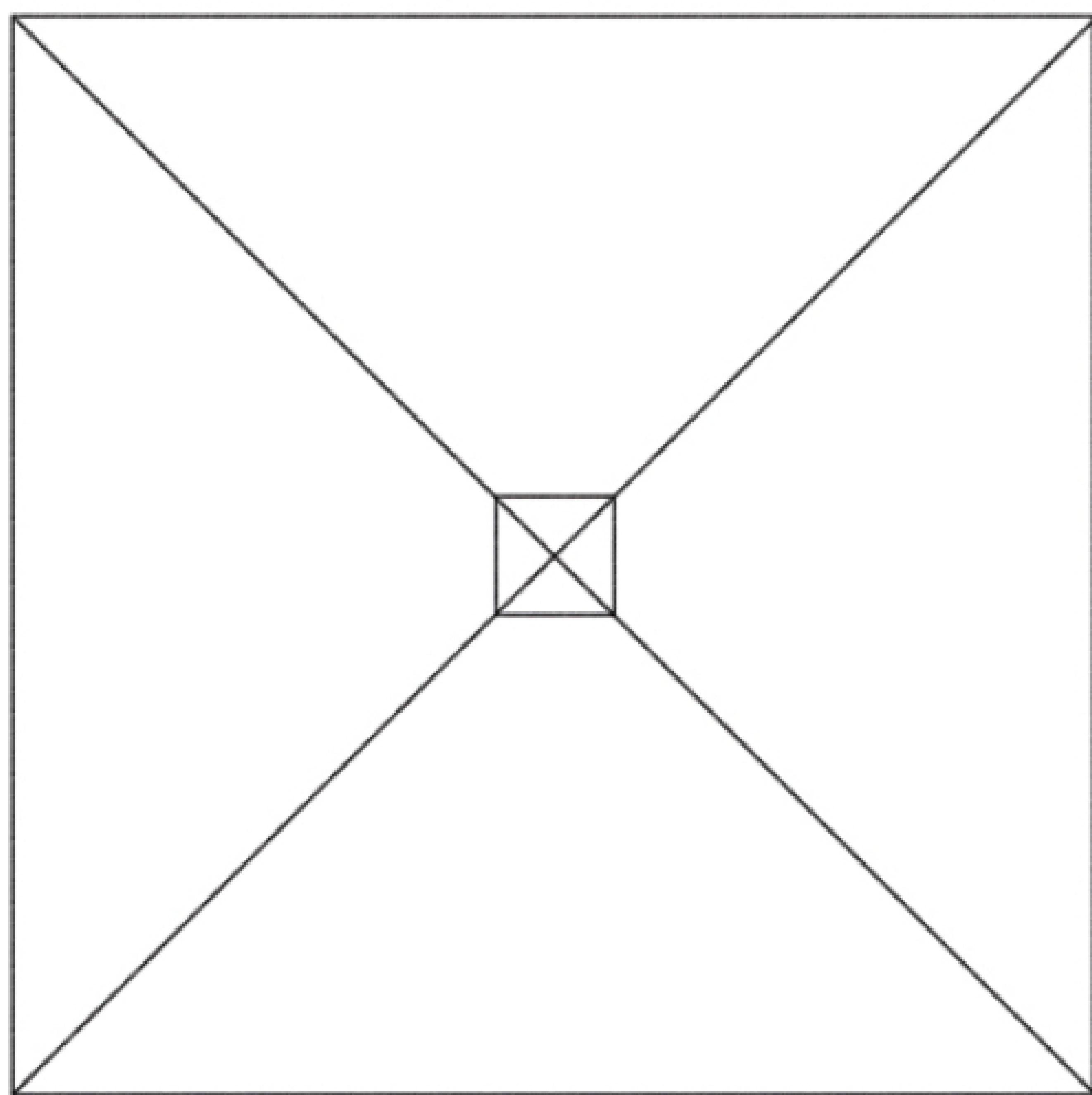


长方体露出三个面，所有的斜边平行。虽然有明确的立体感，但没有远近的感觉。



长方体露出三个面，所有的斜边之间成角度。像是要聚拢在一起，长方体看起来有远近感。

实战——一点透视的表现原理

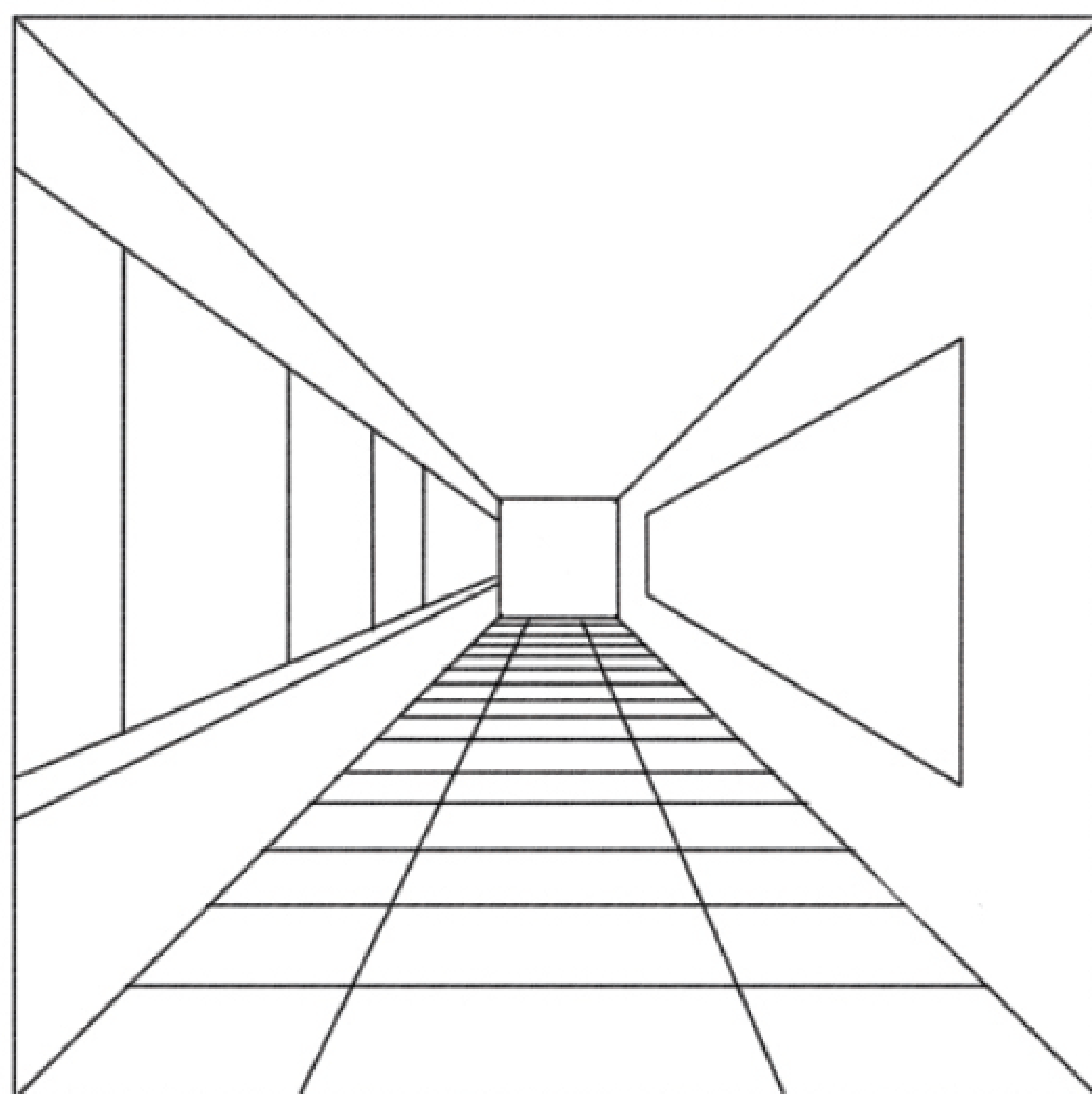


1 以走廊为例，首先看看走廊的透视原理。所有的纵深线都相交于灭点，使画面有凹进去的感觉。

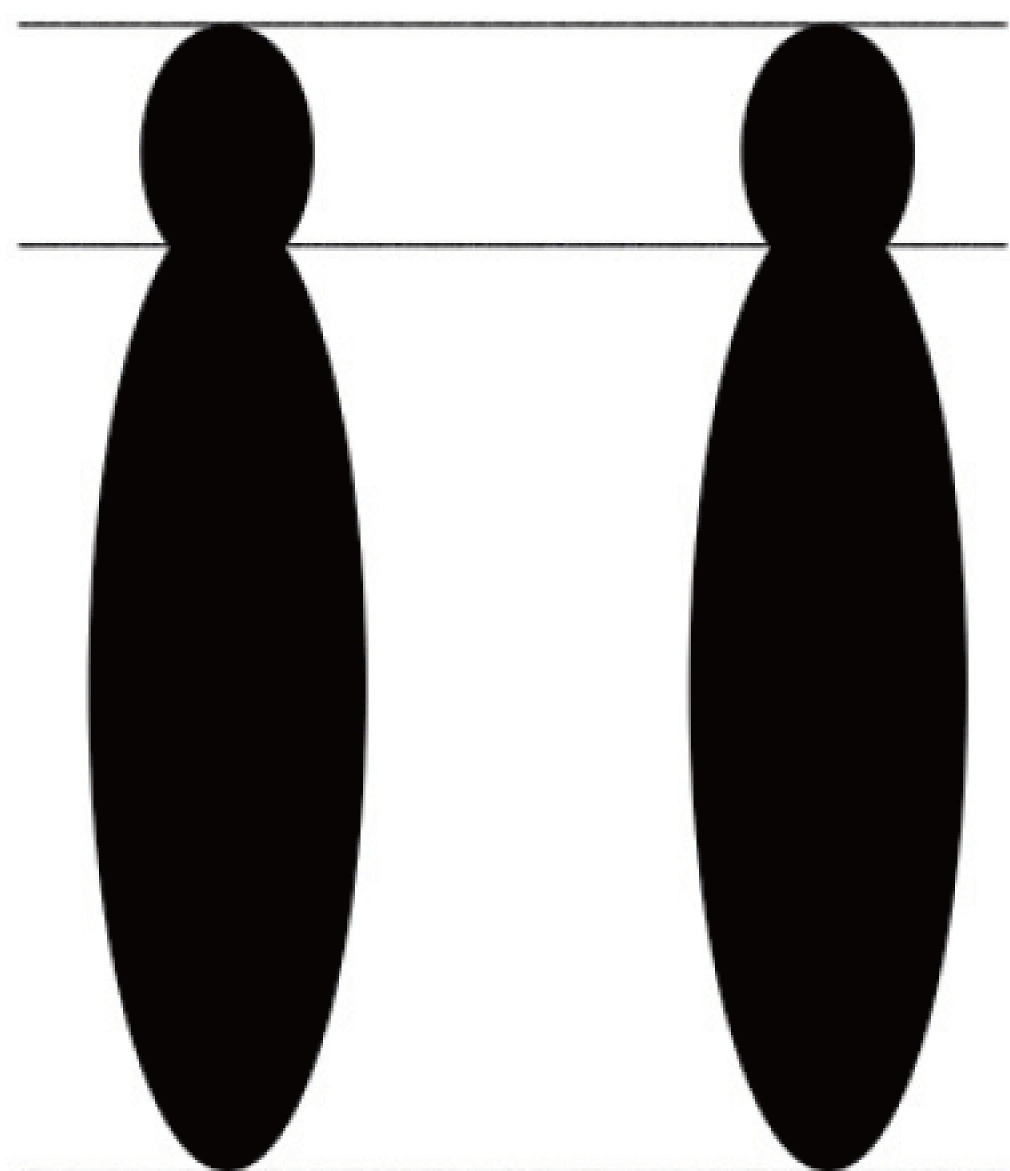


2 走廊的初步完成稿。根据一点透视原理绘制出走廊的大致形体，发现地板砖靠近灭点就会变小了一些。



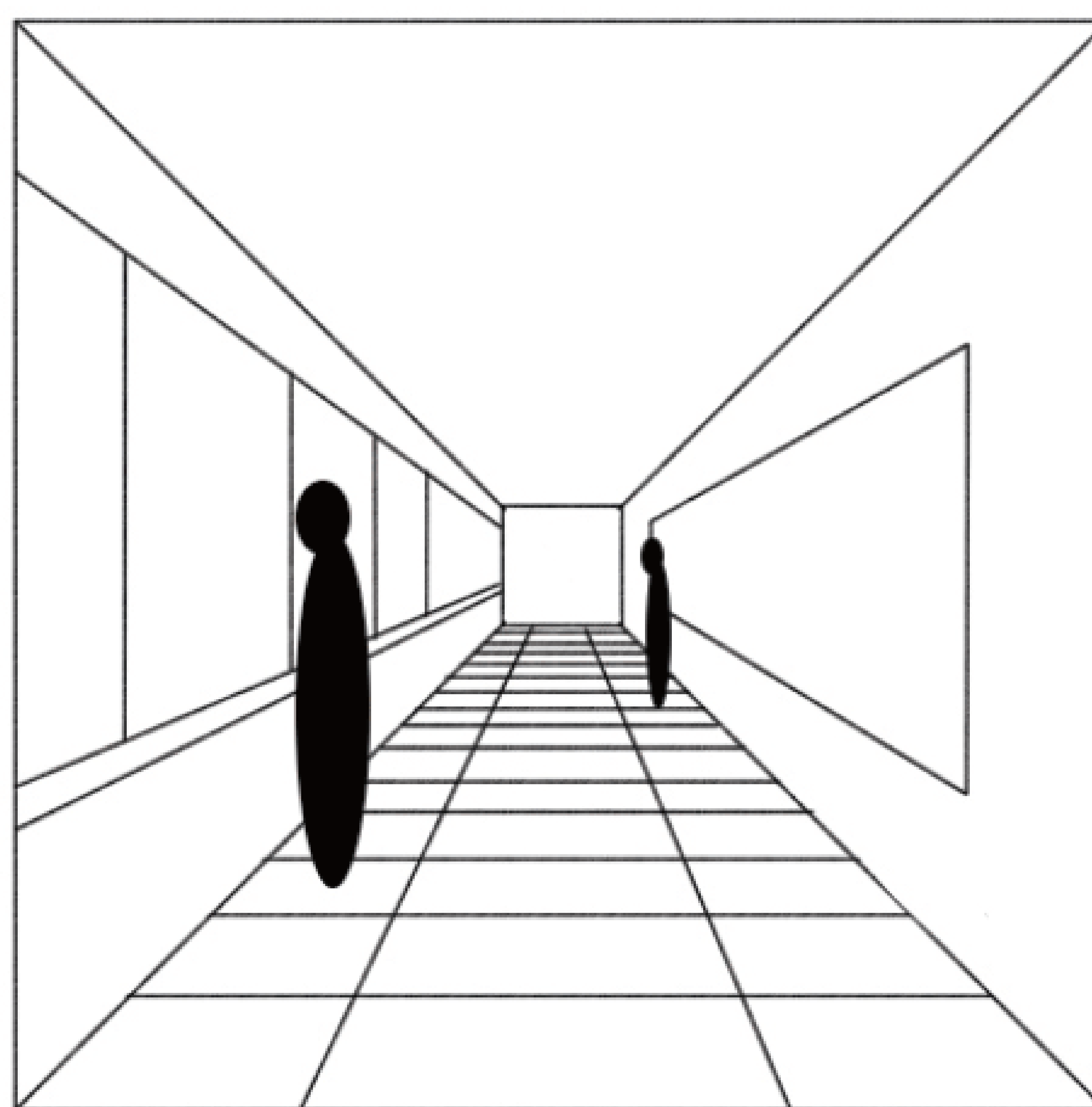








3 以一个同样大小的物体为例，置入这个有透视感的走廊中会产生什么样的变化呢？



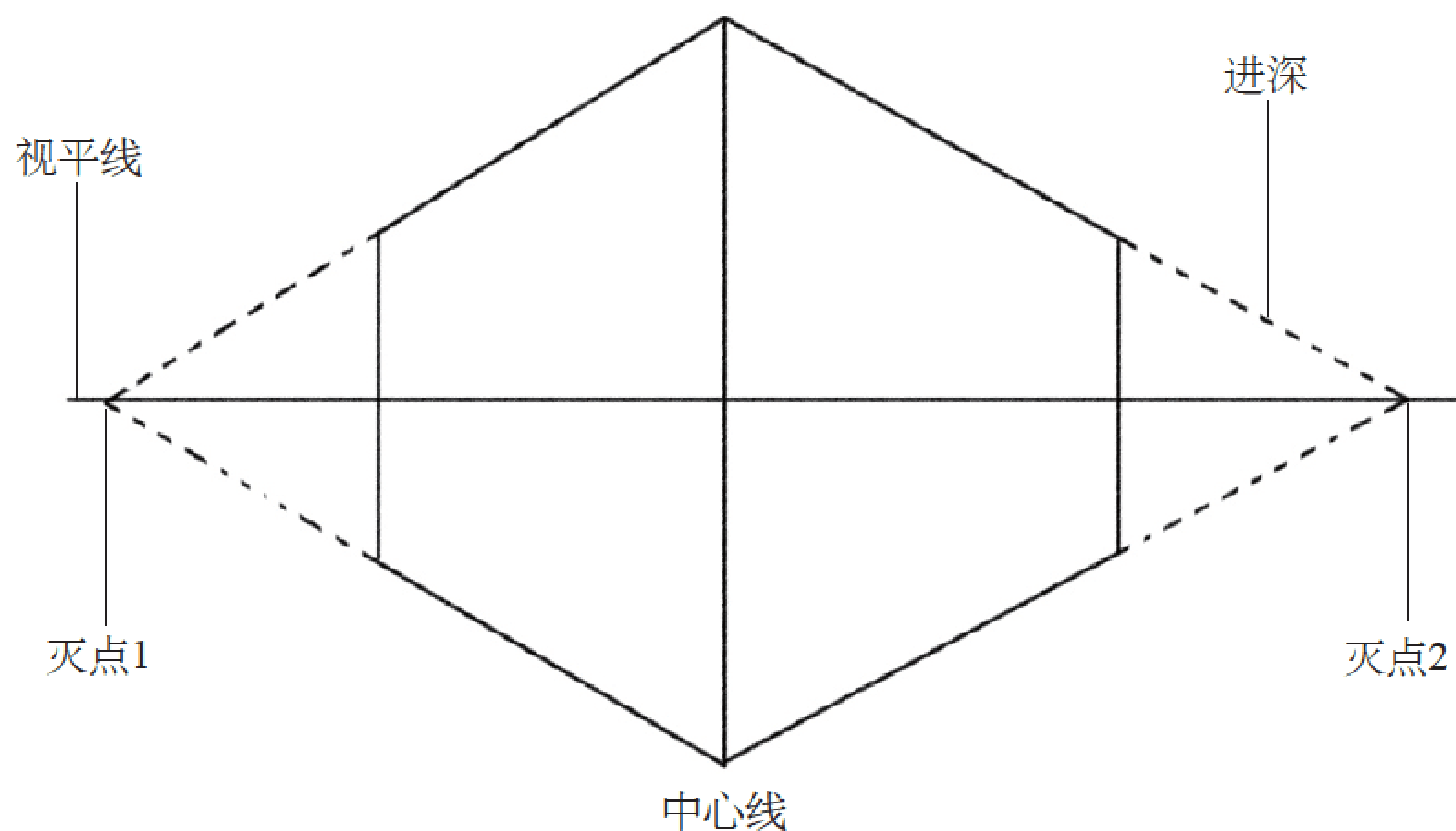
4 给走廊添加同样大小的物体后，发现越靠近灭点的物体越小，但物体的纵向线与视平线垂直。同样，如果给走廊添加同样身高的人物，越靠近灭点的人物会越小。

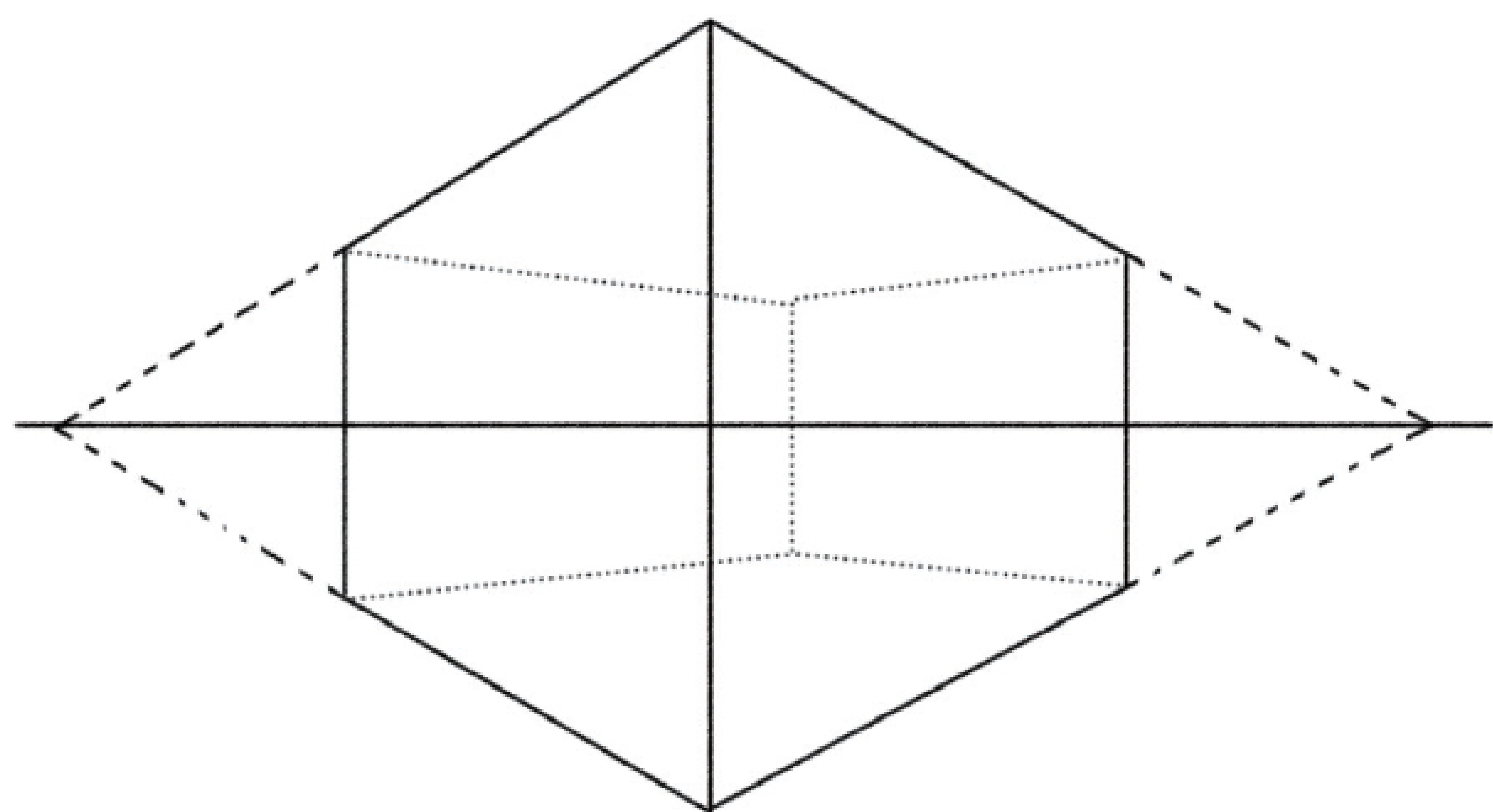


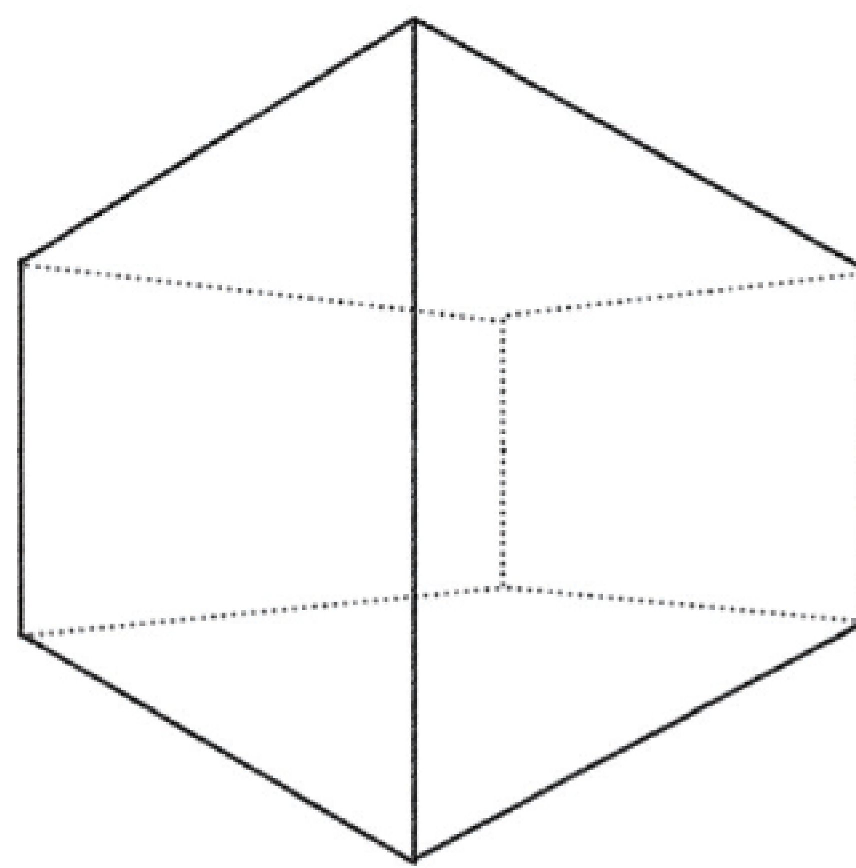
1.3.2　两点透视

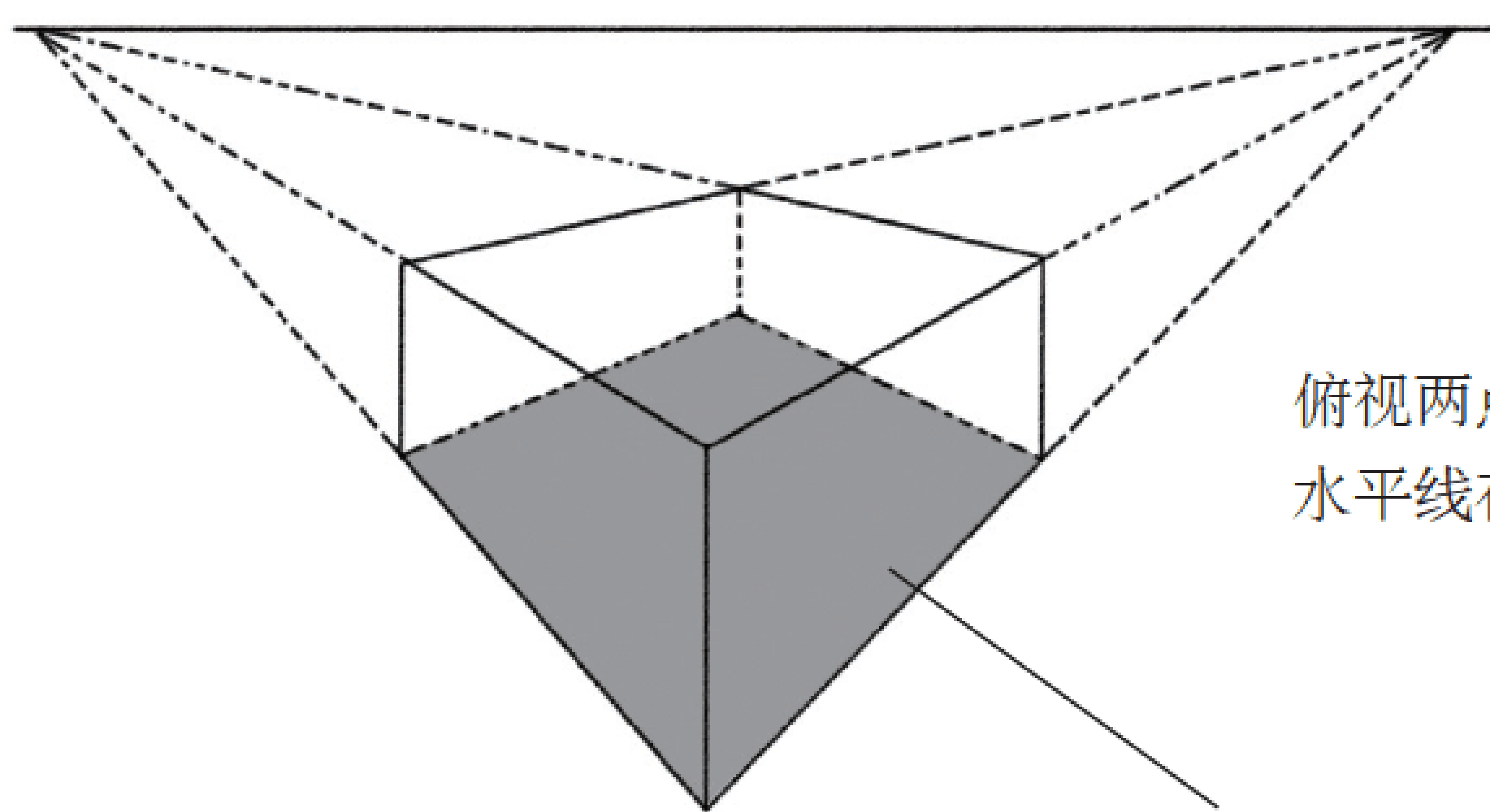
如果一幅画面上有两个消失点，这两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为两点透视，或成角透视。

两点透视的基本原理

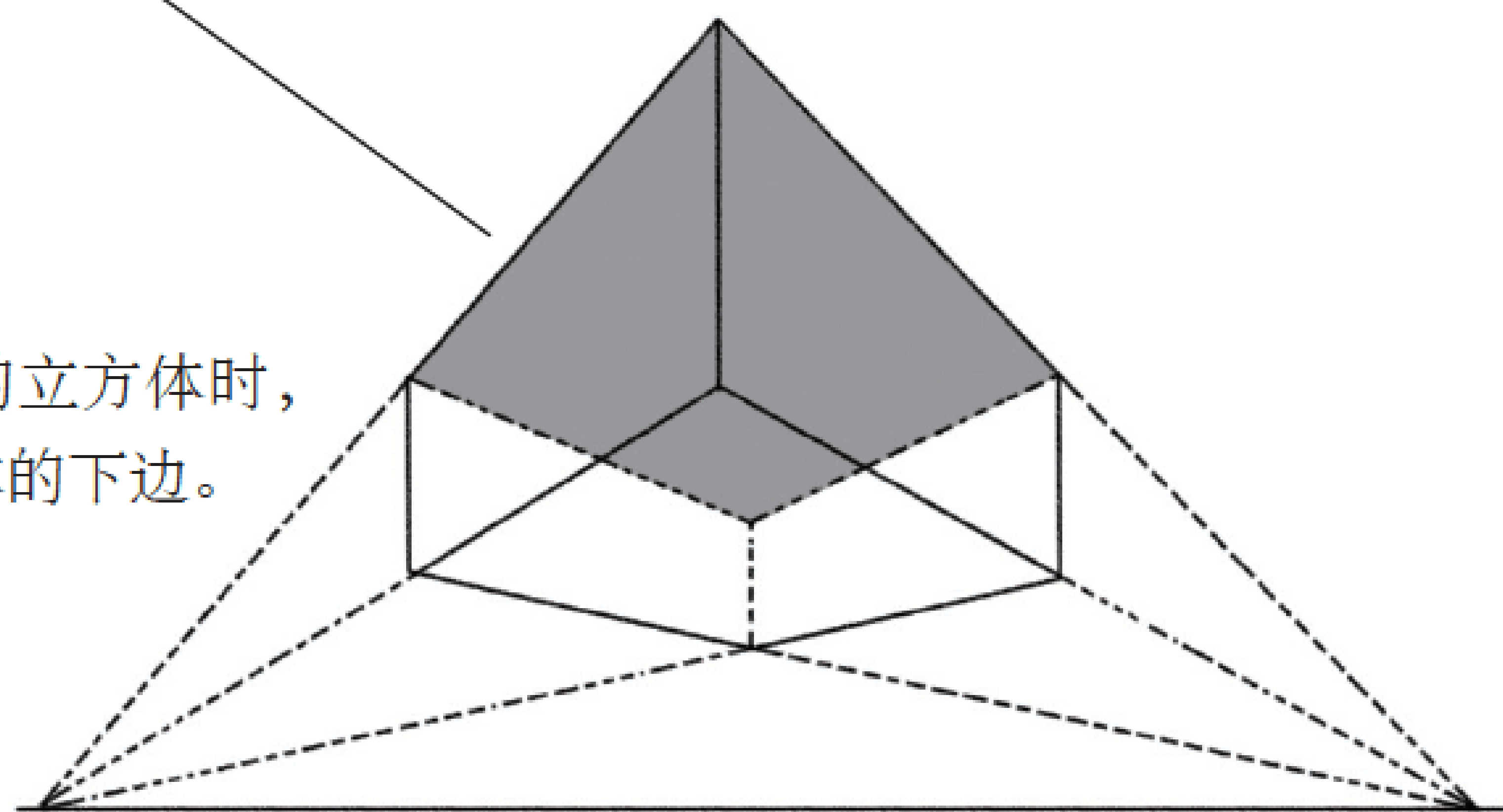






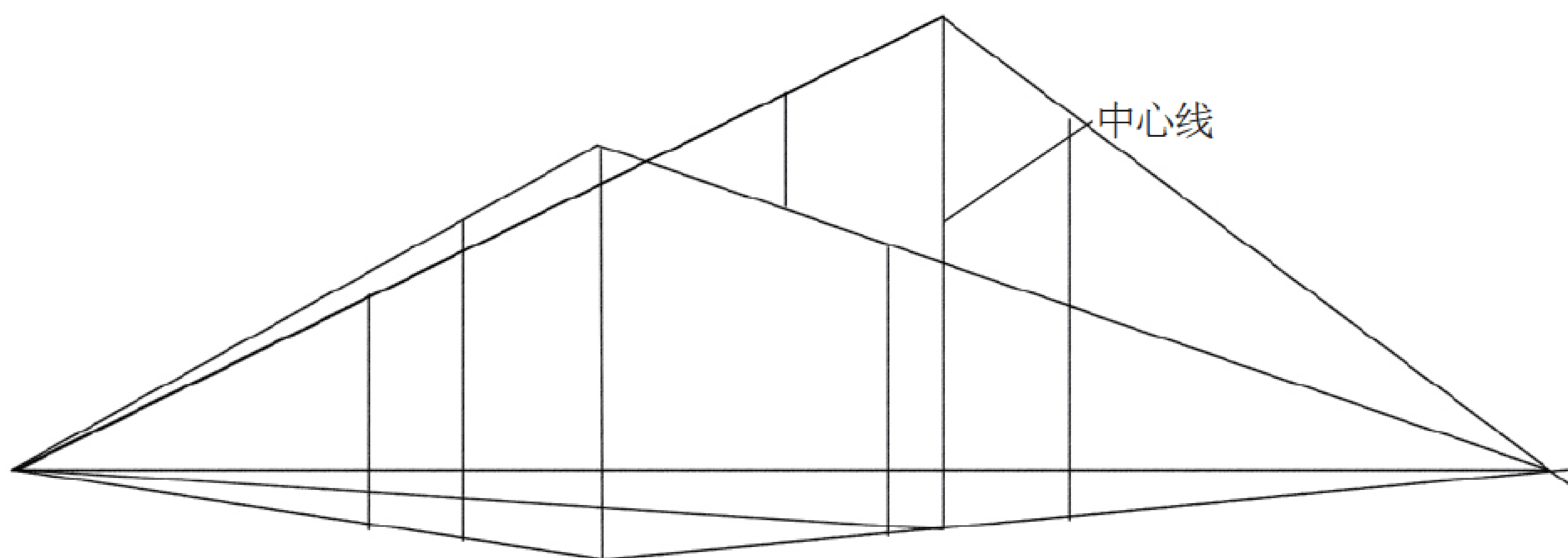


俯视两点透视的立方体时，
水平线在立方体的上边。



仰视两点透视的立方体时，
水平线在立方体的下边。

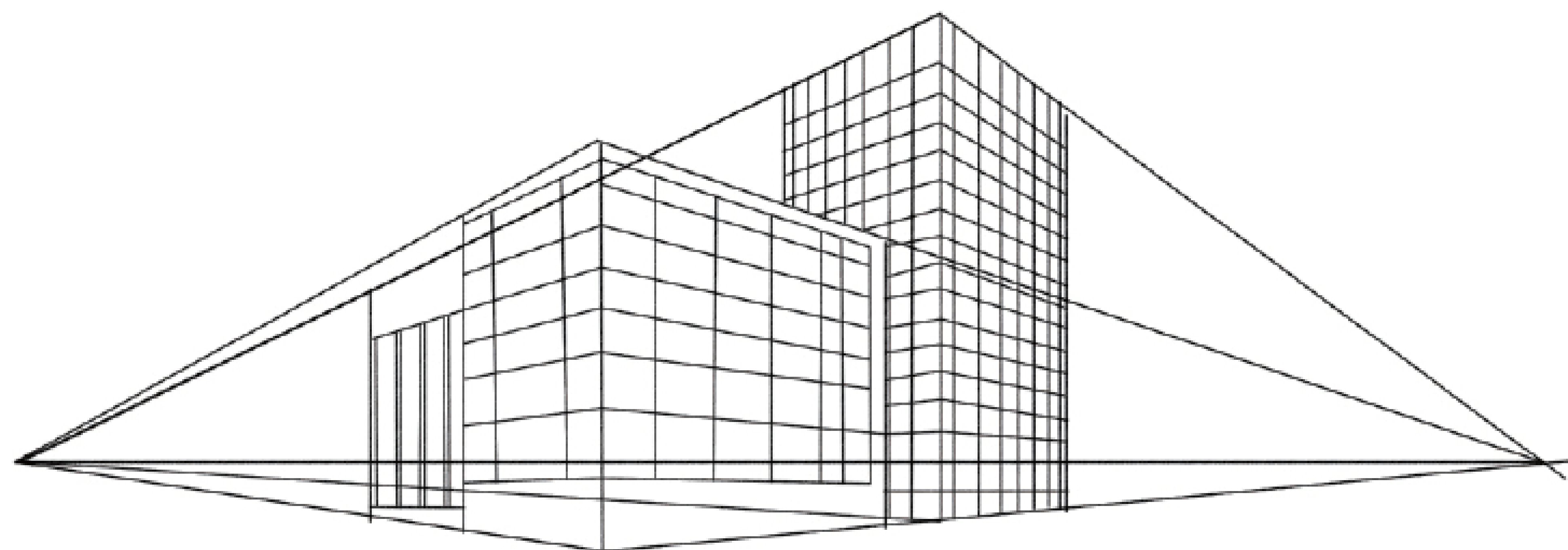
实战——两点透视的表现





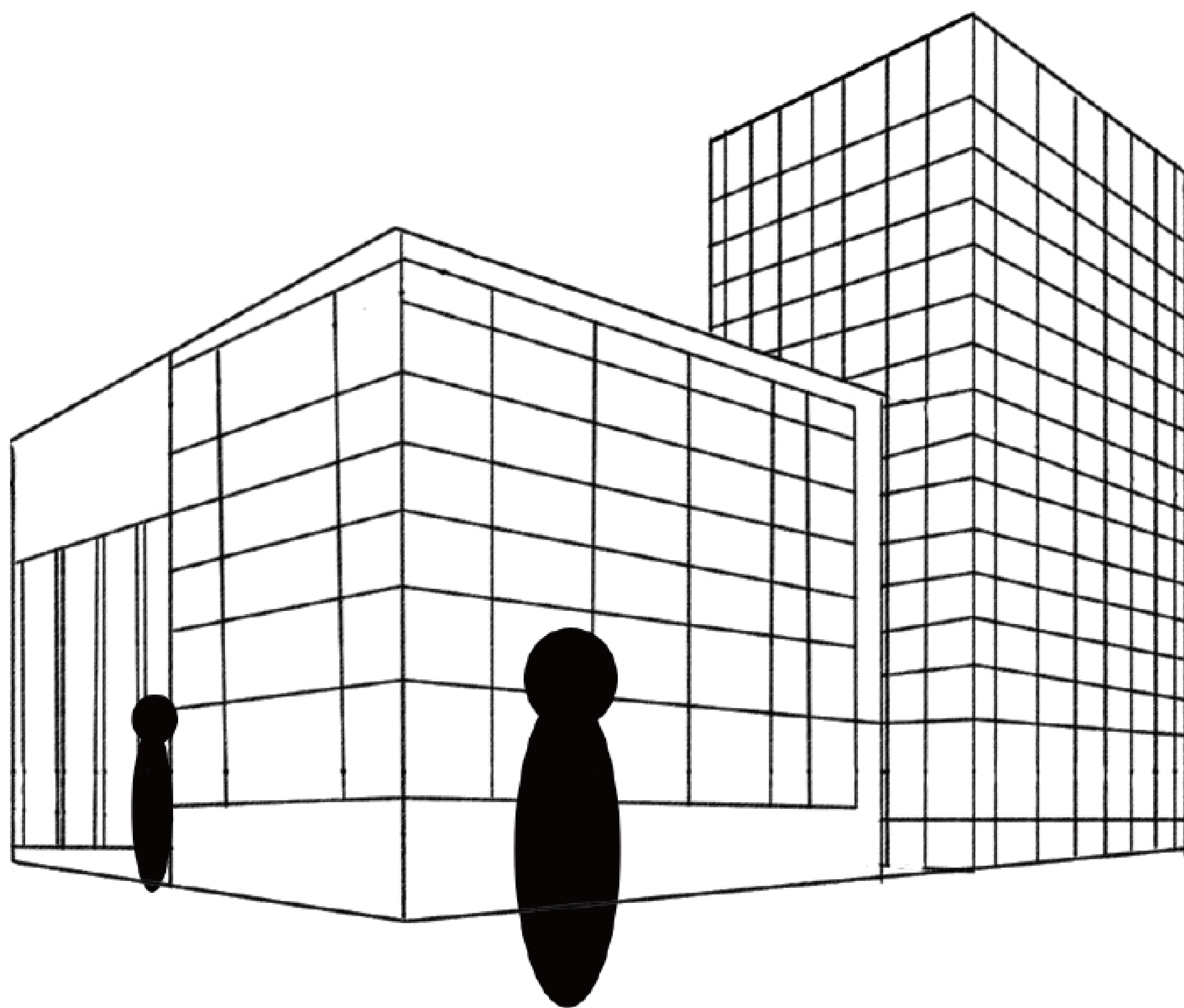
1 这里以一幢大楼为例，来诠释两点透视的基本原理。首先绘制出大楼的透视原理，以两幢楼的中心线为主导线向两边延伸的线为景深，直至两线相交的点为灭点。







2 根据透视构图将大楼的基本结构绘制出来，如楼层分割、门窗等，使楼层的大致形体一目了然。注意，绘制楼层的线条时，要根据透视原理，以中心线为转角延伸出两边的线条。





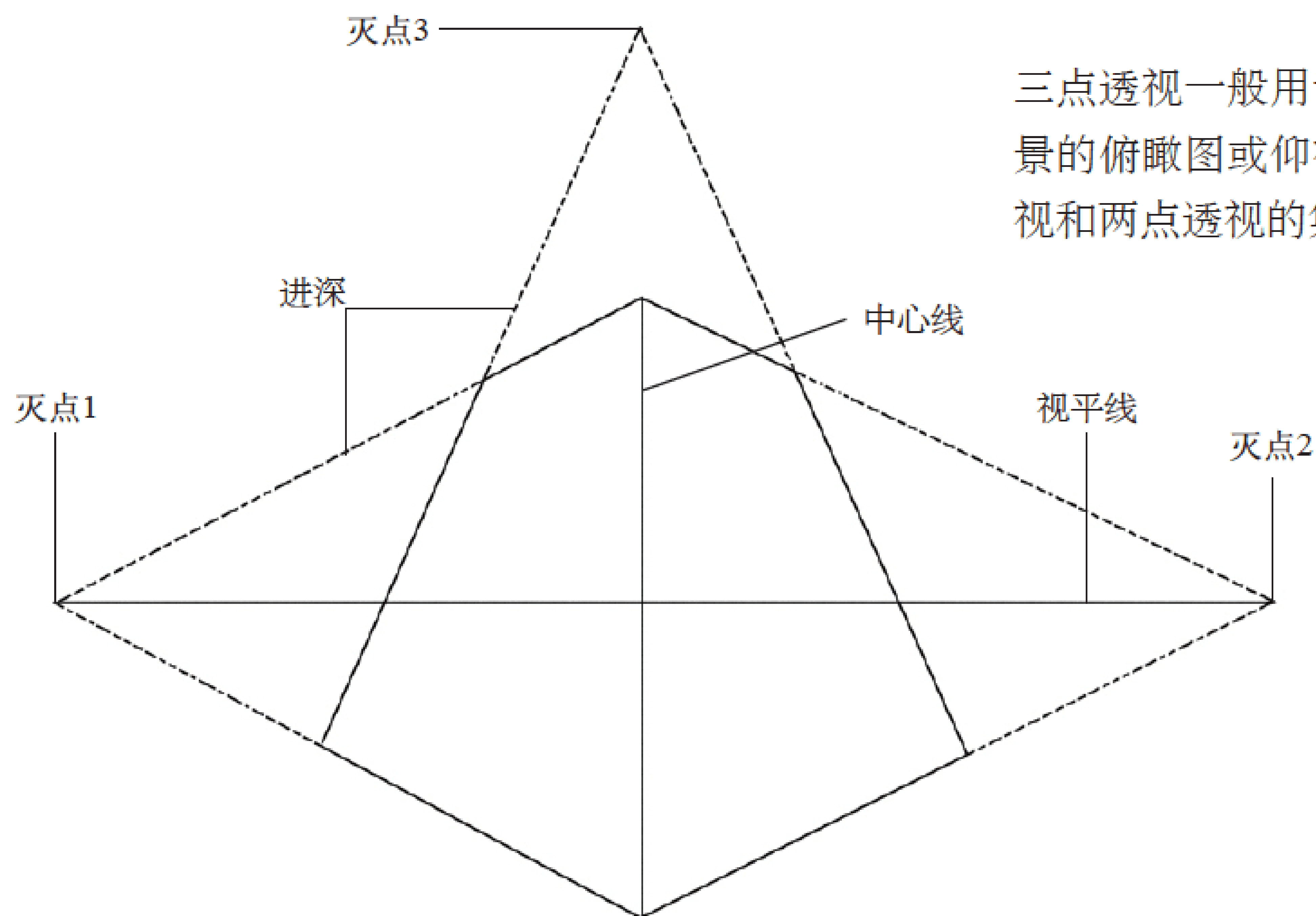
3 擦去多余的线条，将建筑的线条整理干净，这样，一幢大楼的基本形体就绘制完成了。在建筑外添加物体，我们会发现离中心线越近的物体越大，而离灭点越近的物体越小。



在两点透视中，需要把两个灭点处理得更远，才能彰显出建筑物的宏伟。所以，大多数时候，两个灭点会处于画面之外。注意，这个时候，我们可以调整画布的大小，用以完成场景的构图。

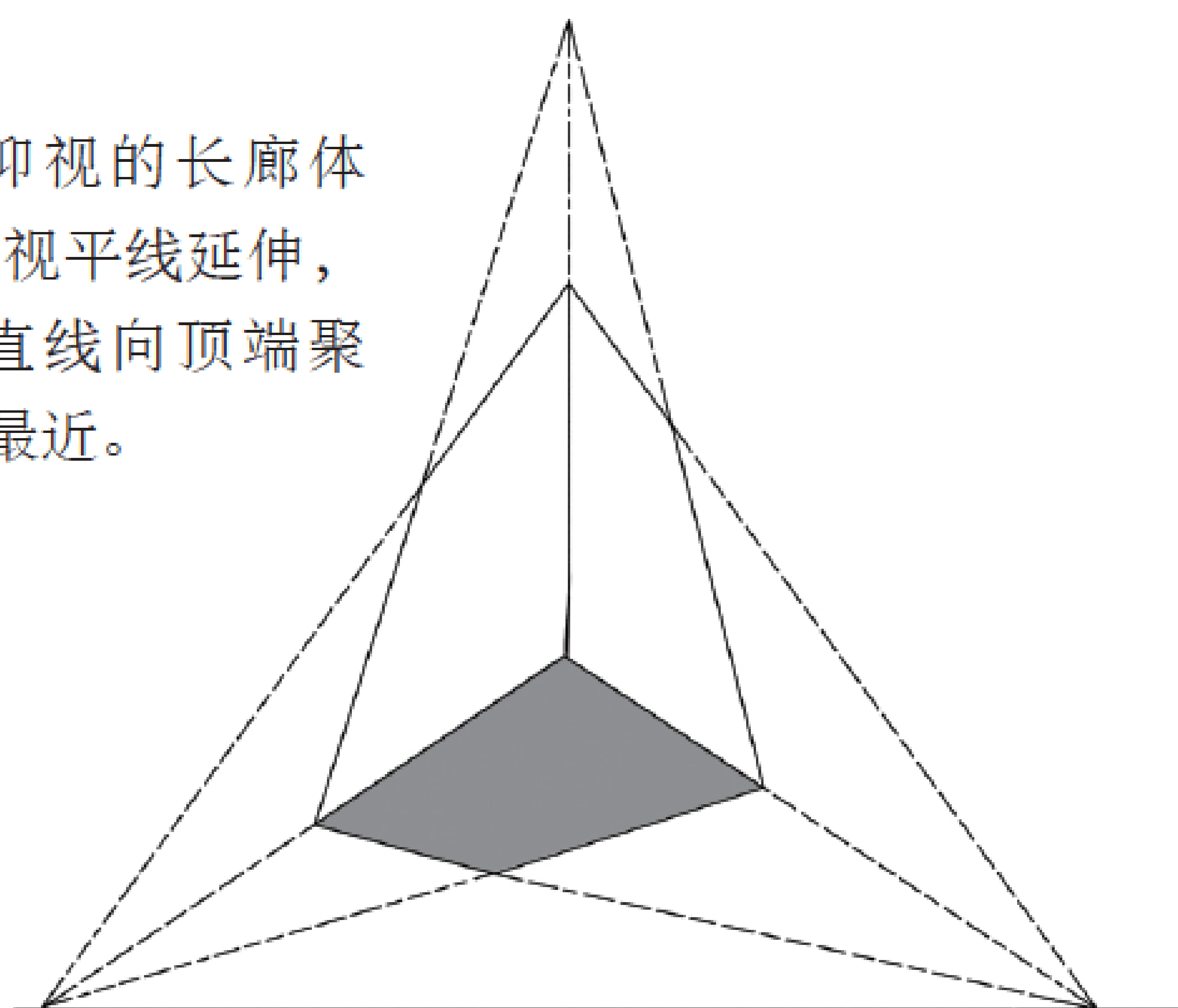
1.3.3 三点透视

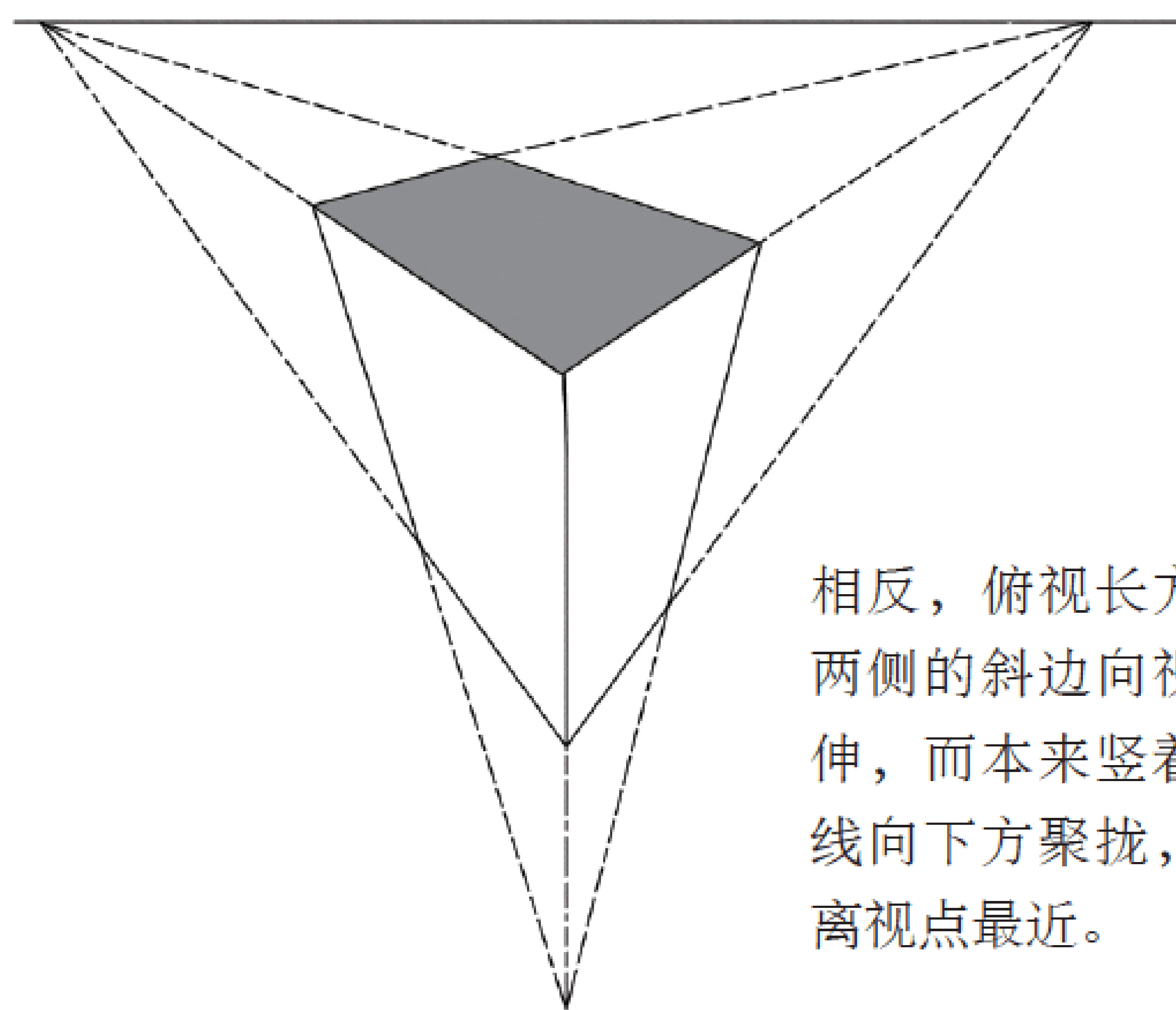
如果画面中有三个消失点，也就是灭点，那么其中只有两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为三点透视。



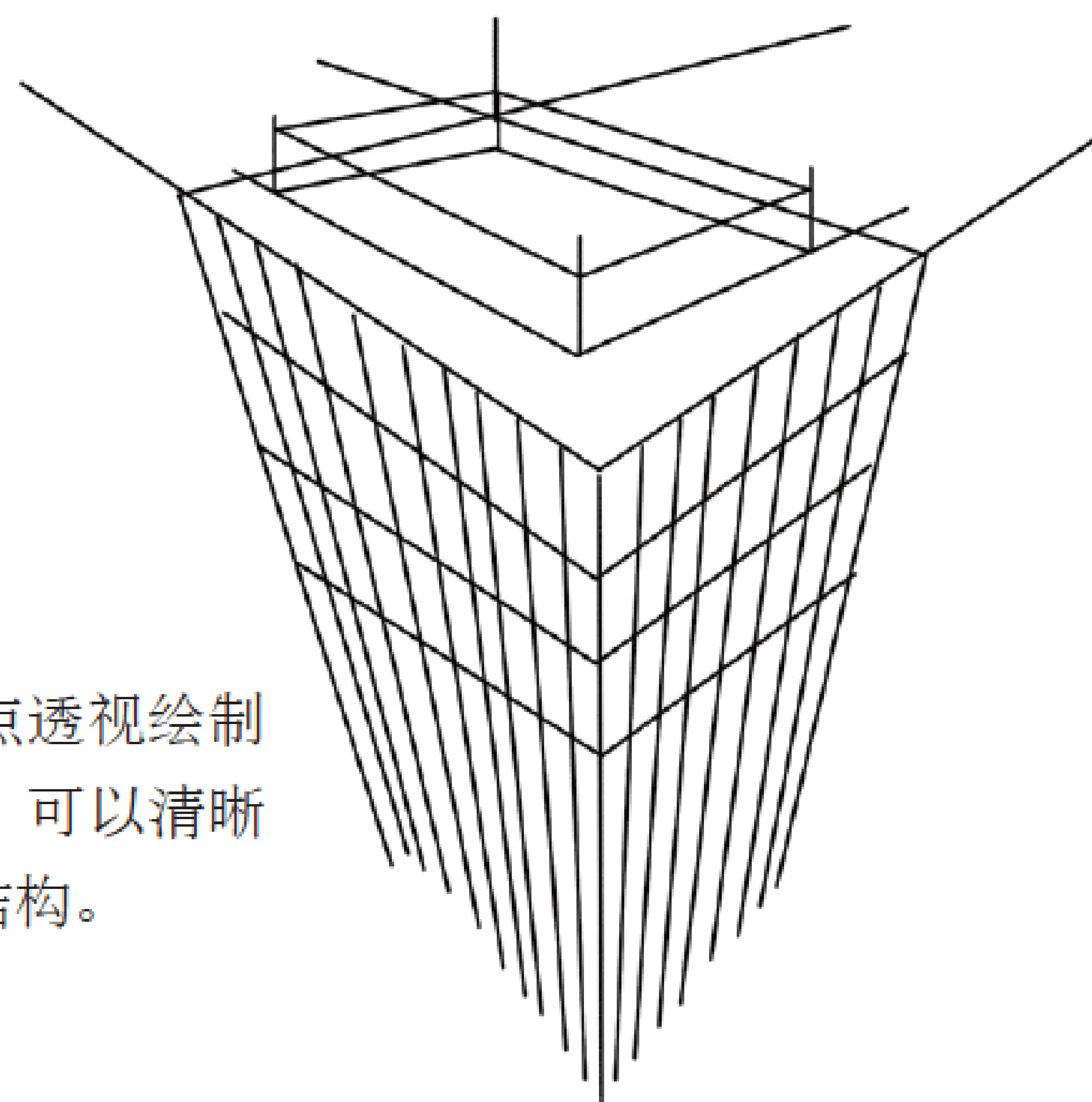
三点透视一般用于绘制大面积场景的俯瞰图或仰视图，是一点透视和两点透视的集合体。

用三点透视表示仰视的长廊体时，两侧的斜边向视平线延伸，而本来竖着的垂直线向顶端聚拢，灰色面离视点最近。





相反，俯视长方体时，两侧的斜边向视平线延伸，而本来竖着的垂直线向下方聚拢，灰色面离视点最近。



利用俯视的三点透视绘制的建筑鸟瞰图，可以清晰地看见楼顶的结构。



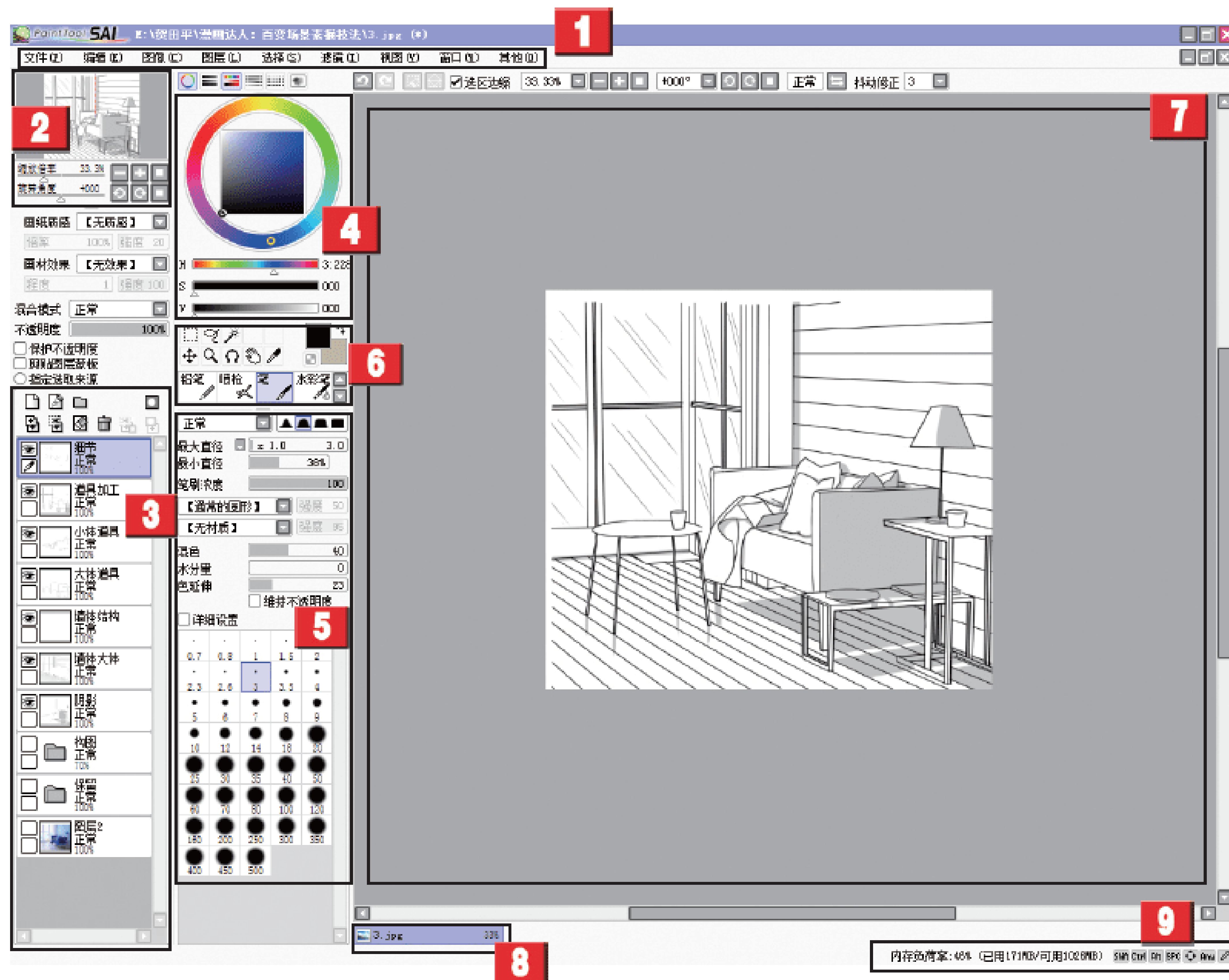
1.4　运用数码工具SAI进行场景绘制

本书的主要绘画软件是SAI，下面就来学习SAI的一些基础操作和常用的功能。

1.4.1　了解SAI的操作界面

对于用过绘画软件的用户来说，SAI是非常容易上手的。对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来也是很具亲和力的。

操作界面与各个工具栏



标　号	名　称	介　绍
1	主菜单	该区域有九个菜单栏，包括项目编辑、画面设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能
2	导航器	该区域可以观察画面的整体情况，还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种。另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在该区域进行绘制与上色等操作



续表

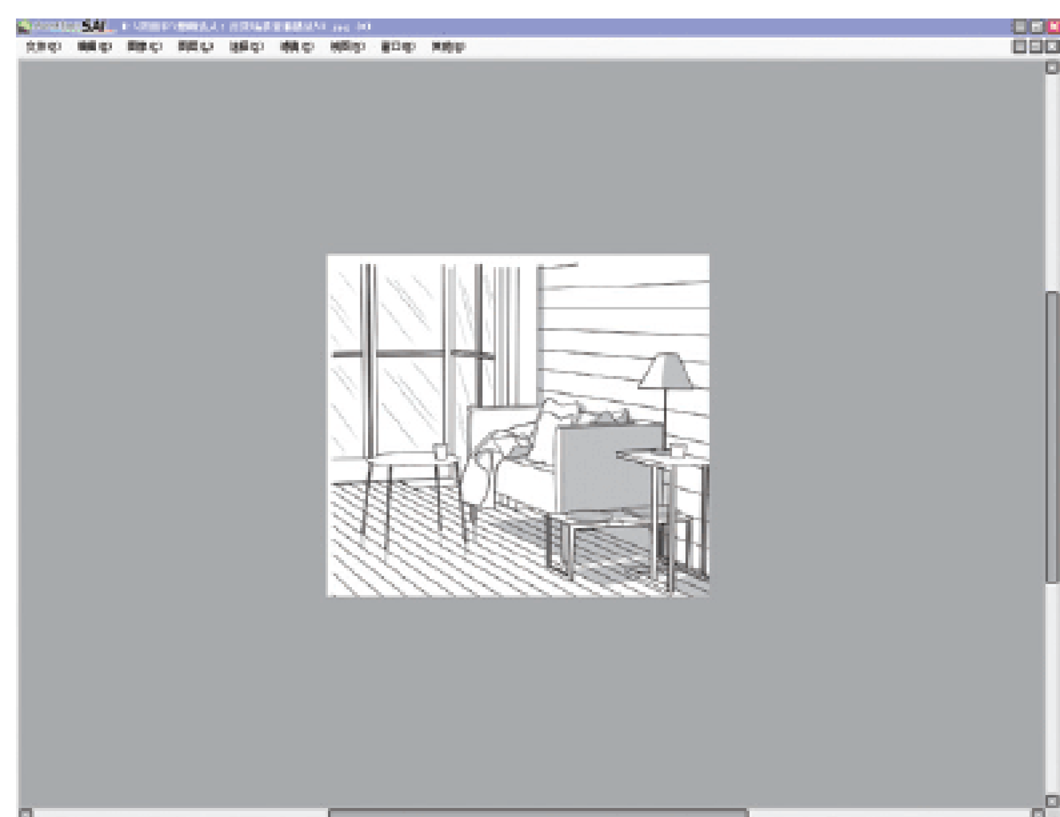
标 号	名 称	介 绍
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以确认电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

界面的个性化设置

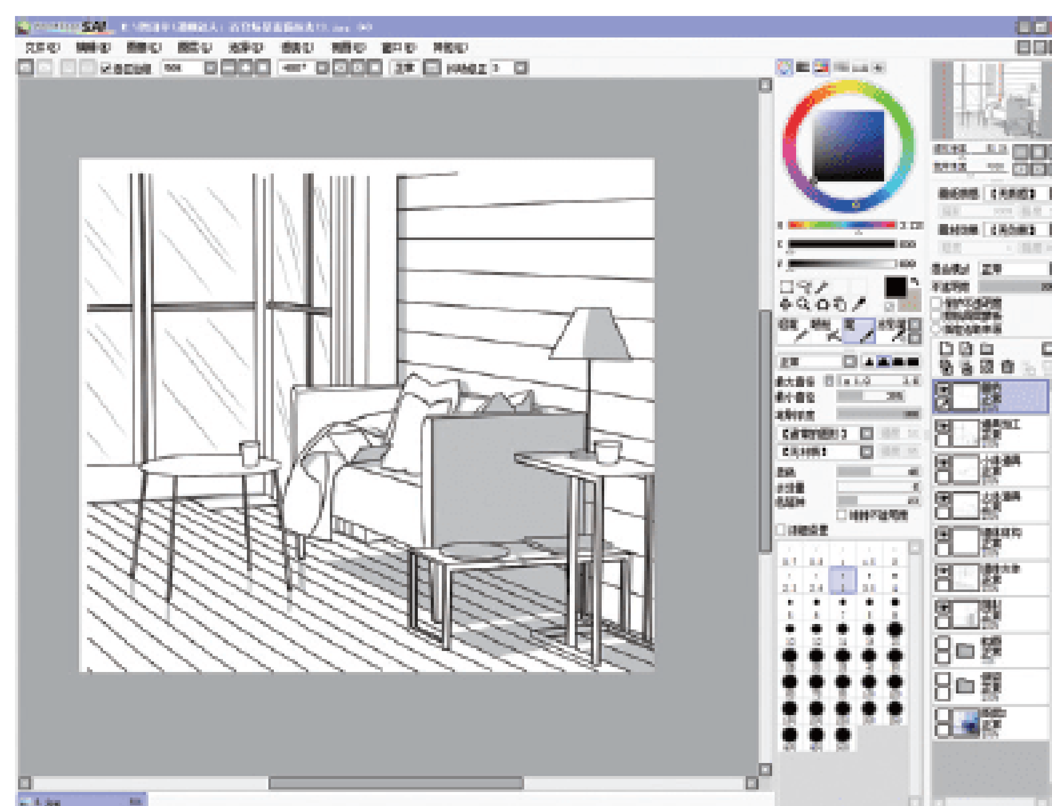


各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用快捷键Tab可以快速进入全屏模式。

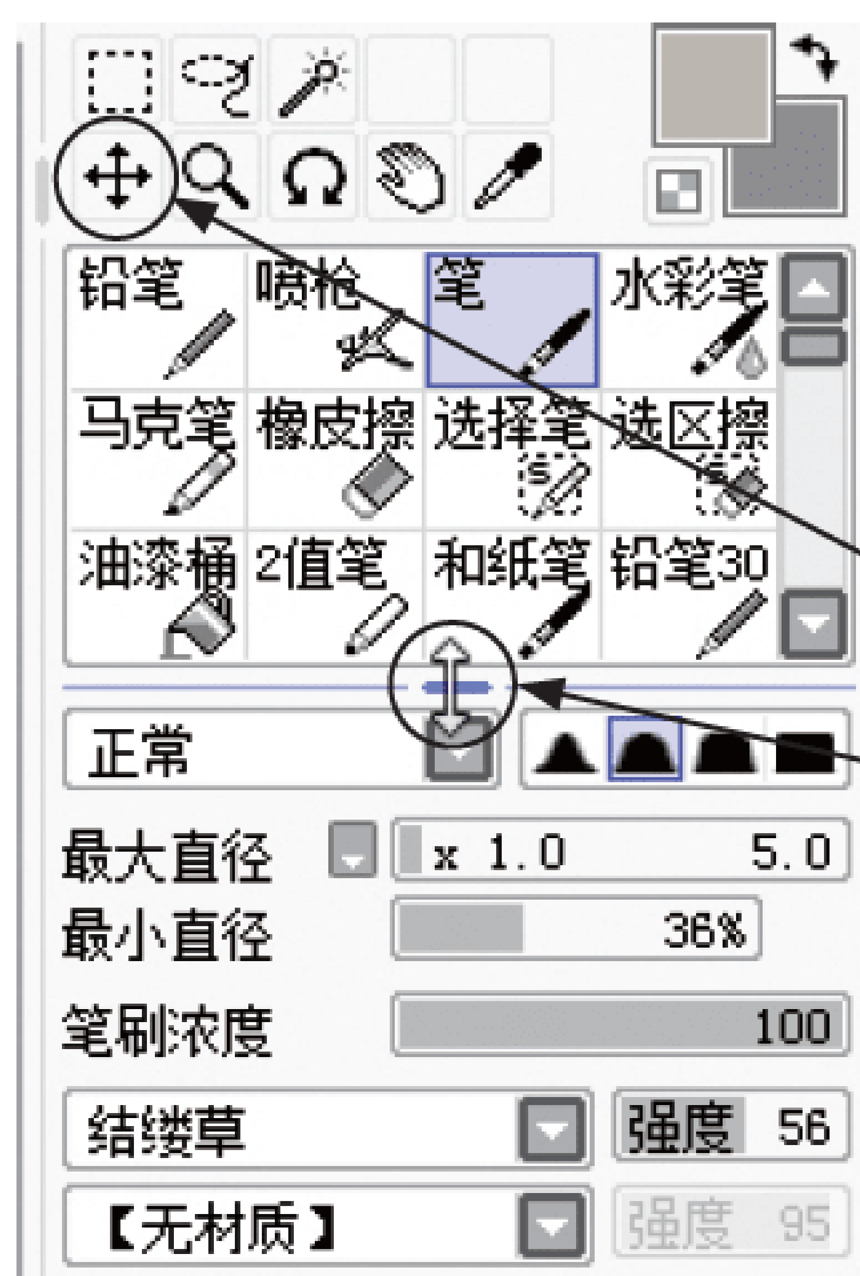
这里有三种可以调节面板的方式。



全屏模式



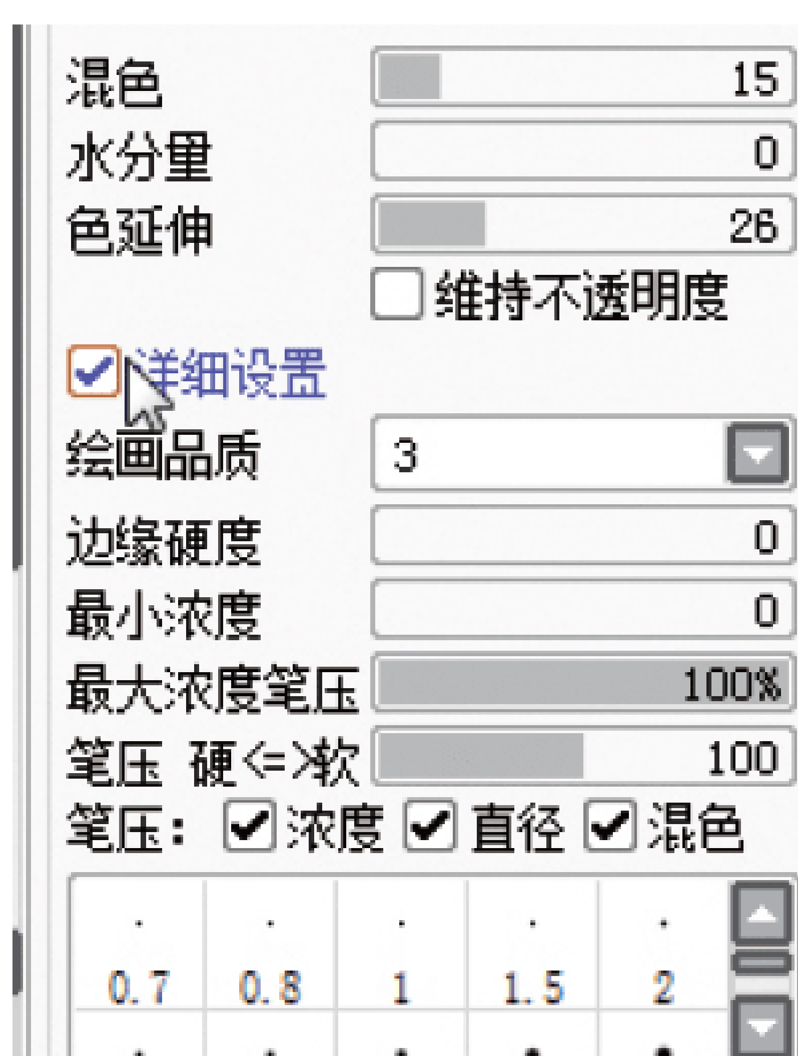
颜色和工具面板显示在右边



调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

这两处均可拉动，调节面板大小。





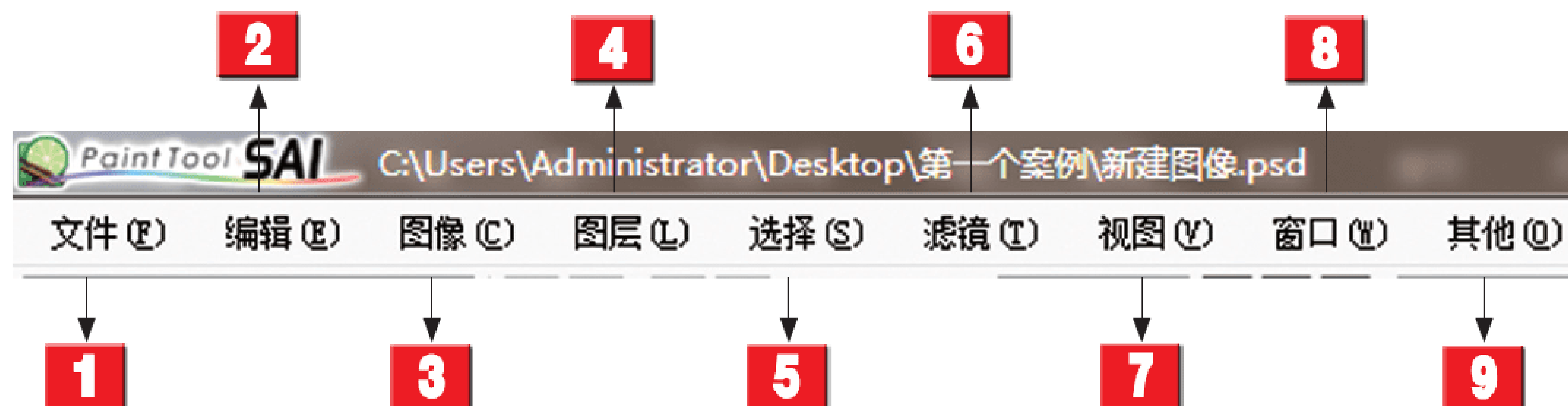
面板中参数的详细设置：点击图层中的“画纸质感”与工具面板中的“详细设置”左侧的方框，打上“√”，就可以对其进行更加详细的设置。



1.4.2　各个面板的主要功能

SAI中，每个面板都有其各自存在的功能与意义，下面将详细介绍各个面板的主要功能。

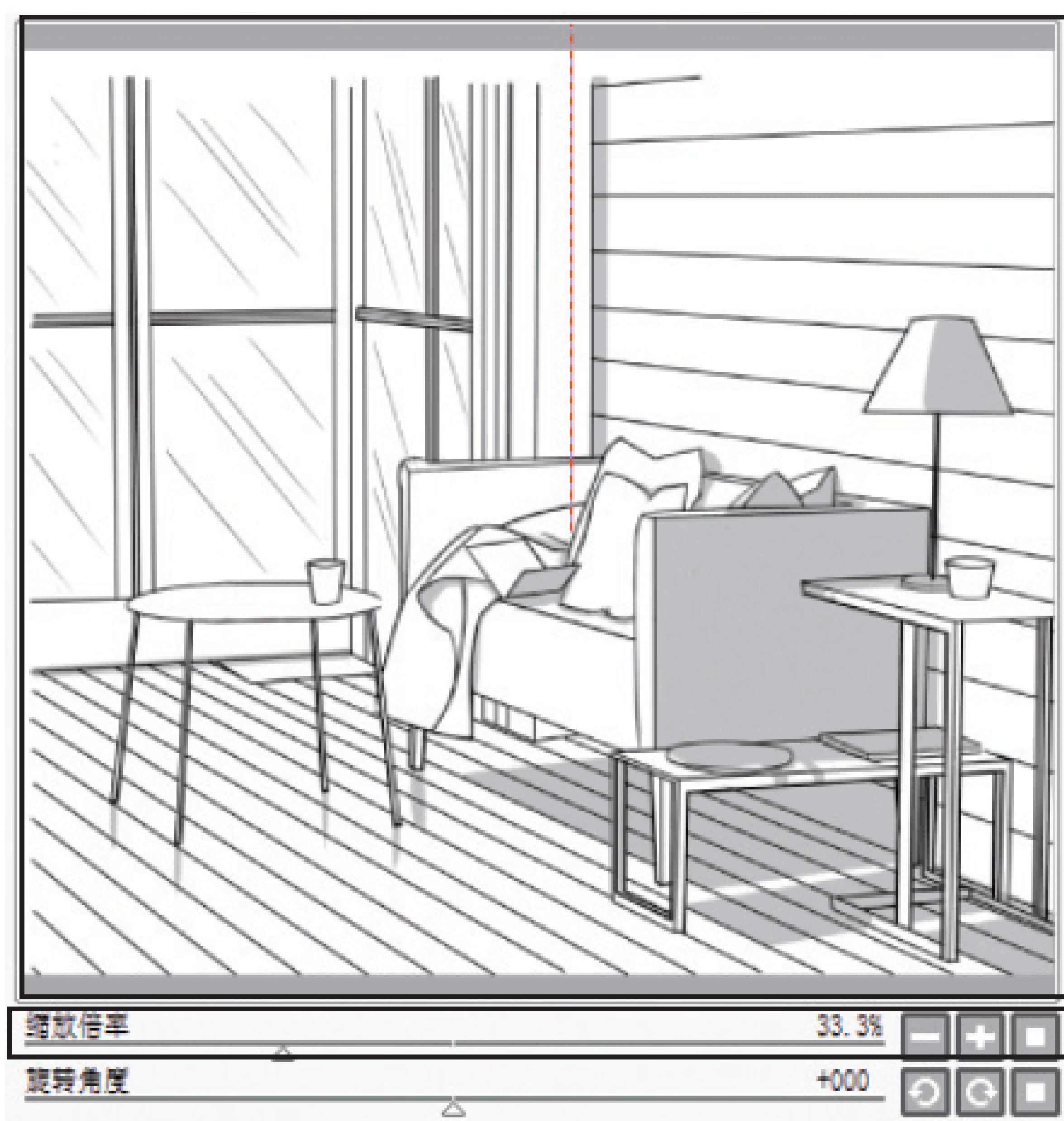
主菜单



标　号	名　称	介　绍
1	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像(C)	可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可改变画布的大小
4	图层(L)	可使用各种功能对图层进行编辑，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可扩大选取的像素
6	滤镜(T)	可对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图(V)	包含旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口(W)	可进行与面板相关的各种设定，也可对整个操作界面重新初始化
9	其他(O)	除了可查阅使用帮助外，还可对工作环境与快捷键进行设置



导航器

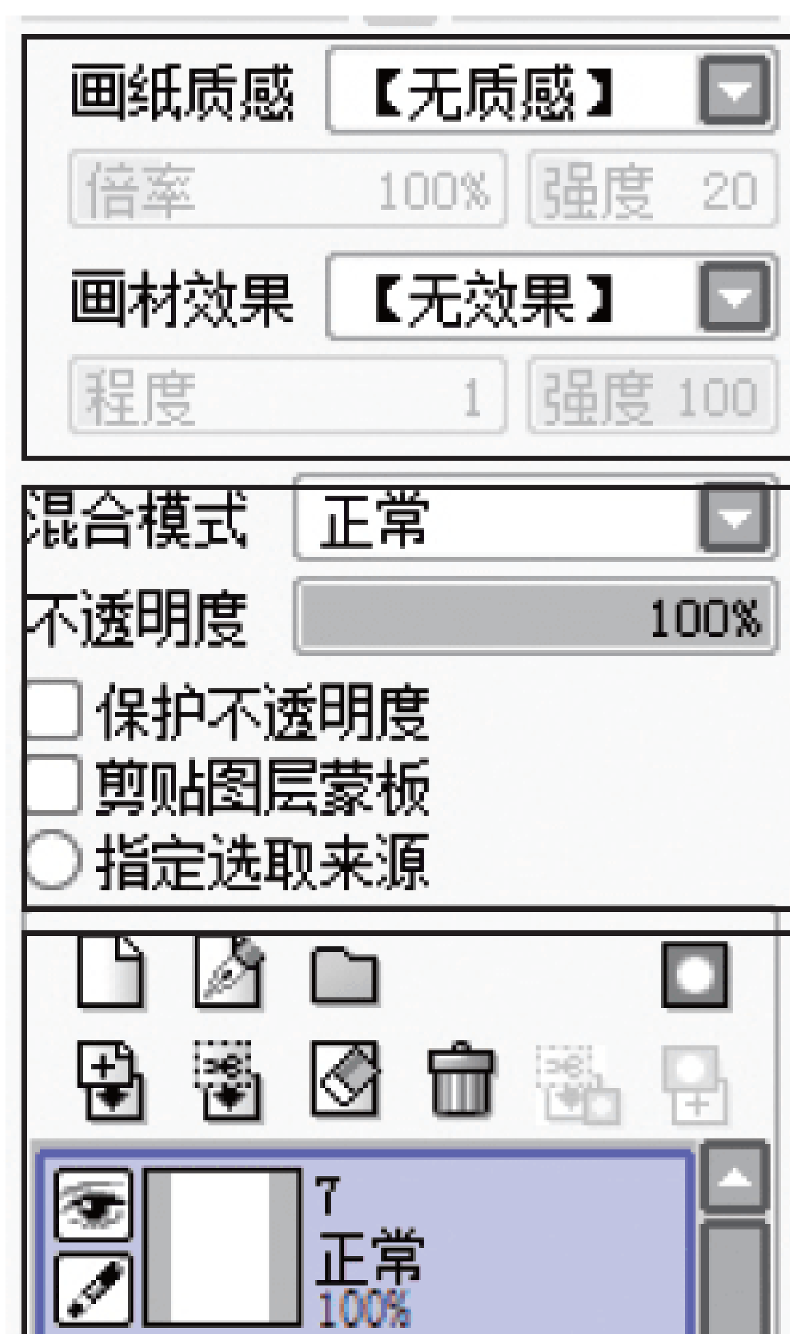


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”、“–”按钮对大小进行调节，按下右侧的“□”按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样，按下“□”按钮后即可复位。

图层面板

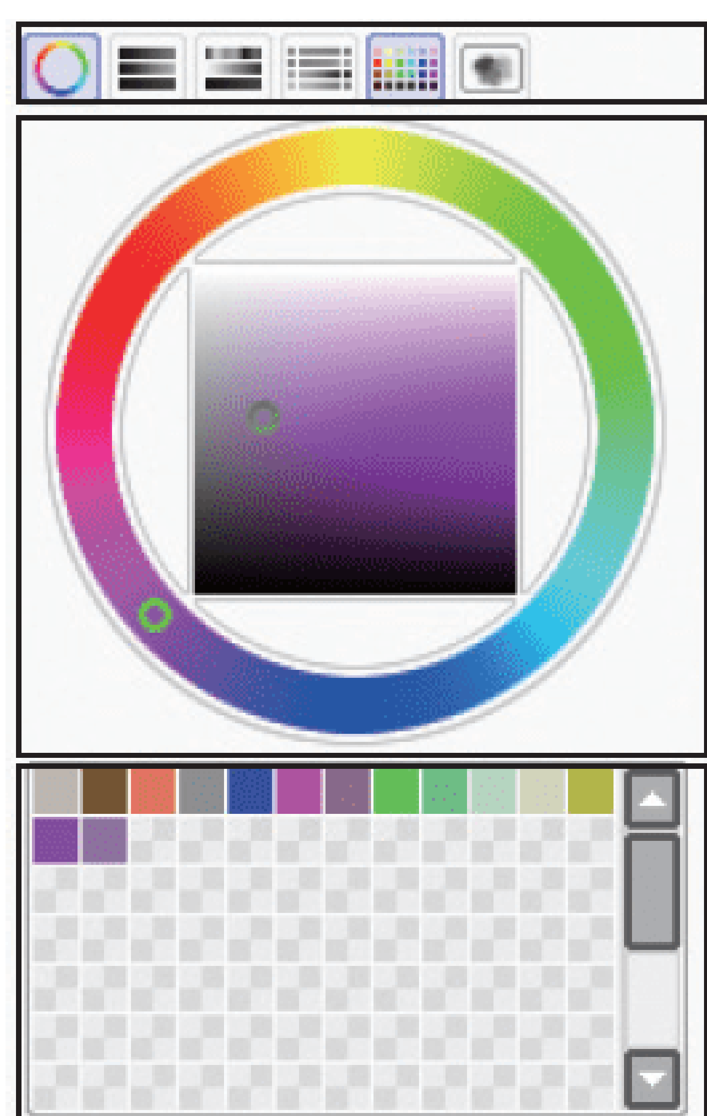


画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”、“画材效果”。

图层选项：可以改变图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

色彩面板



隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，点击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块可以确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以方便后续的使用，在初始状态下，这里是没有保存任何颜色的。



工具面板



固定工具：这里存放有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为"前景色"、"背景色"和"透明度"。

自定义工具：这里放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可以对已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

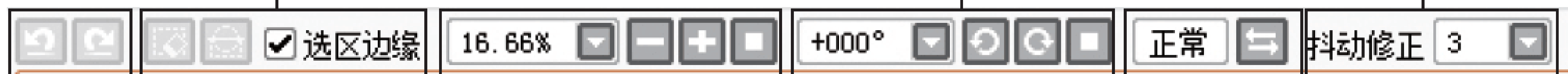
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化。

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选取，右侧为反转选取。

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，"+000°"可以复原。

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定。

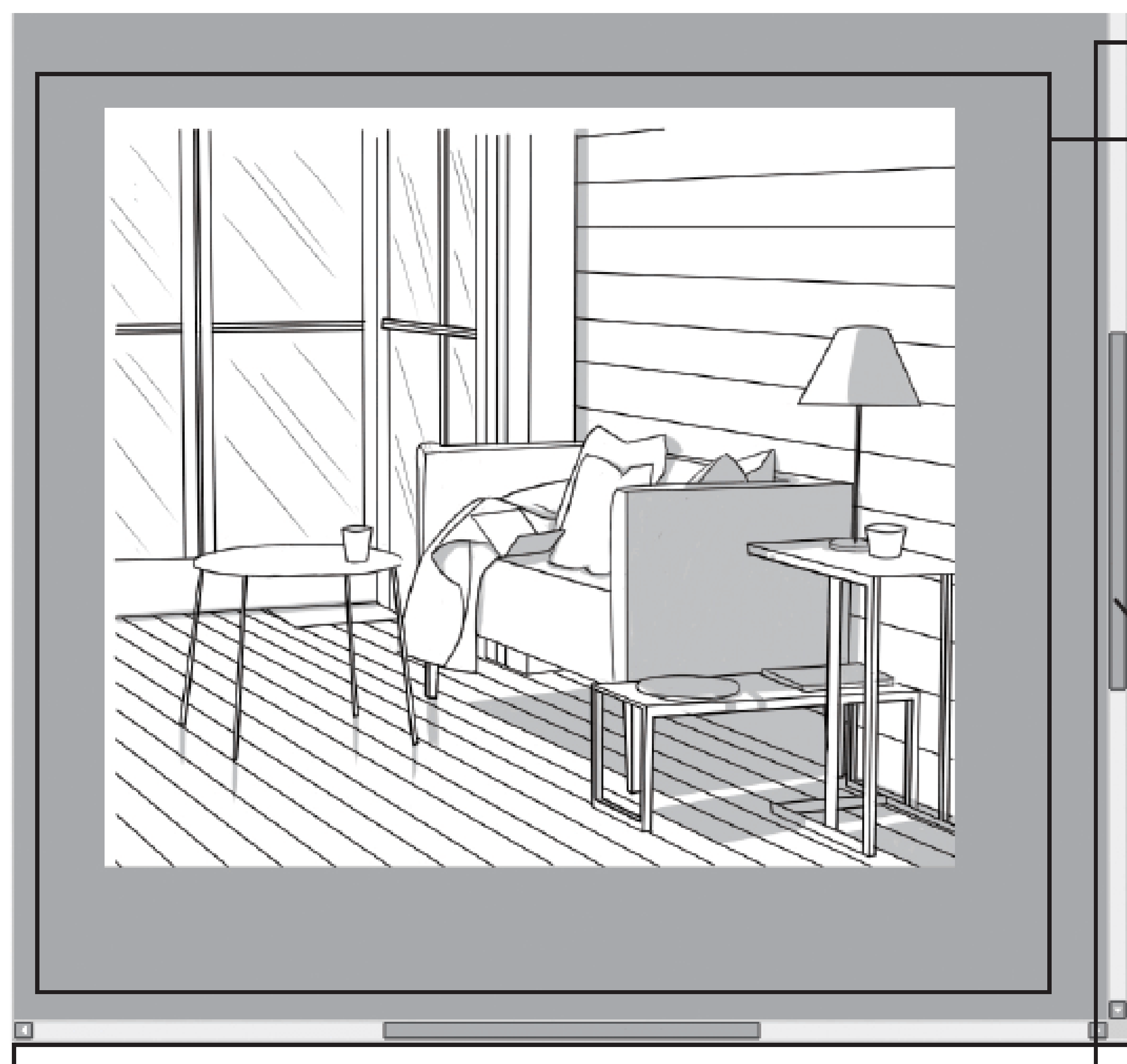


撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之。

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例。

视图反转：点击该键可以左右翻转画布，再点击即可复位。

主视窗



画布：可以对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域。

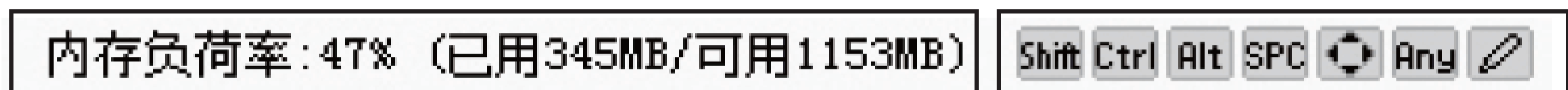
视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置。





当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

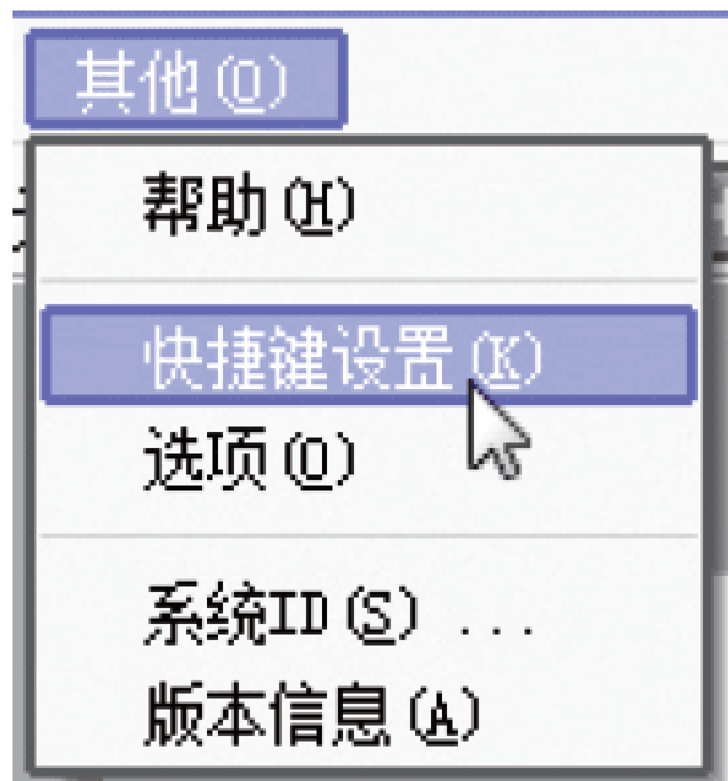


内存负荷率：这里可以确定当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

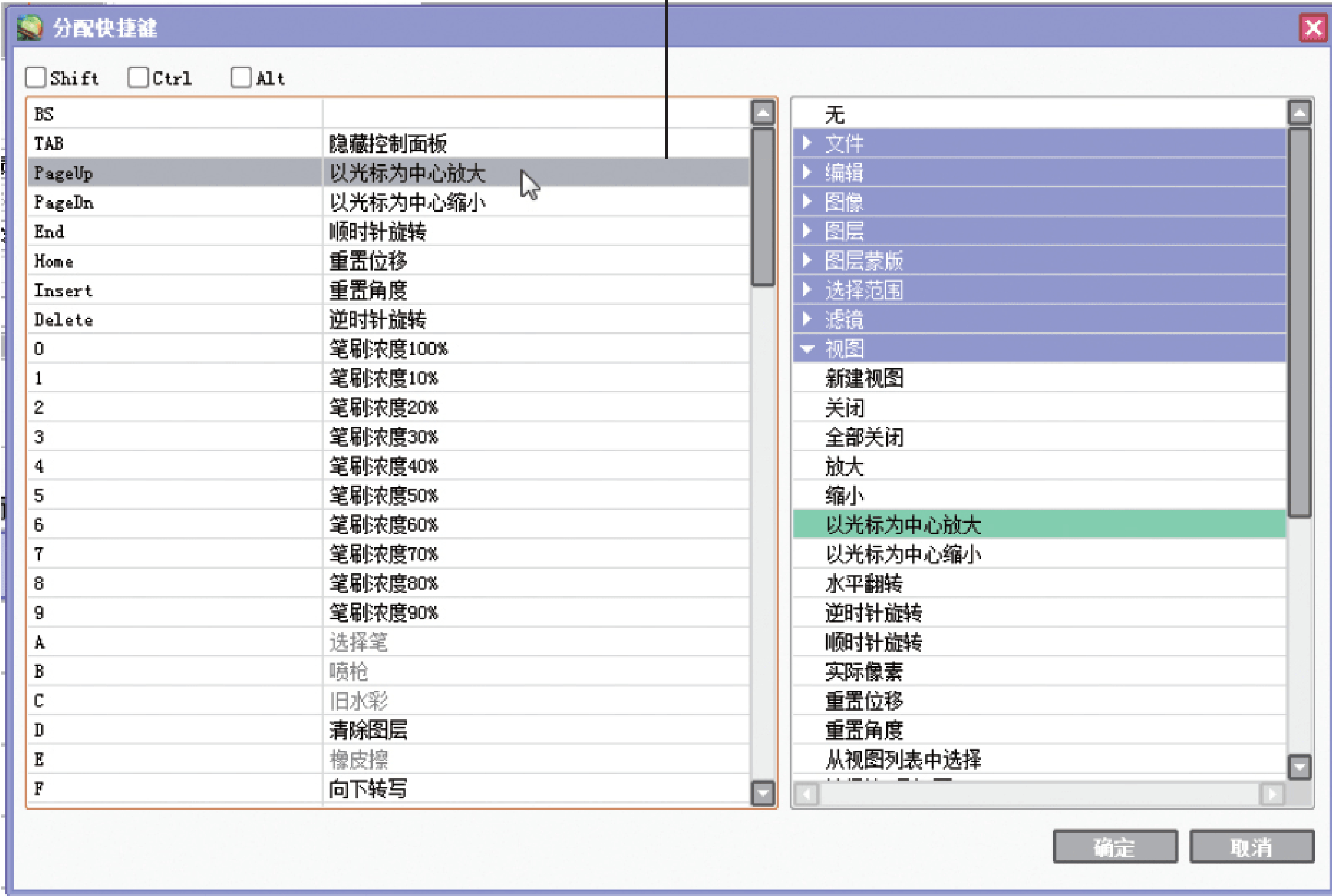
1.4.3 常用快捷键设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速进行绘制。



在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令。

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键，在左边进行快捷键选择，右边选择相对应的快捷方式，最后点击“确定”按钮即可。





1.5　临摹绘制

了解了透视的基本原理后，现在开始进行实例的临摹练习。绘制场景时，可以从生活中的建筑、街道和自然丛林来进行临摹，这样可以快速地适应并且从临摹中学习到一些场景绘制的技巧。

1.5.1　实战——漫画场景临摹

刚开始使用数码软件绘制漫画场景的时候，先要选取一个较为简单的场景来进行临摹，凡事由简而繁，应该学会循序渐进。

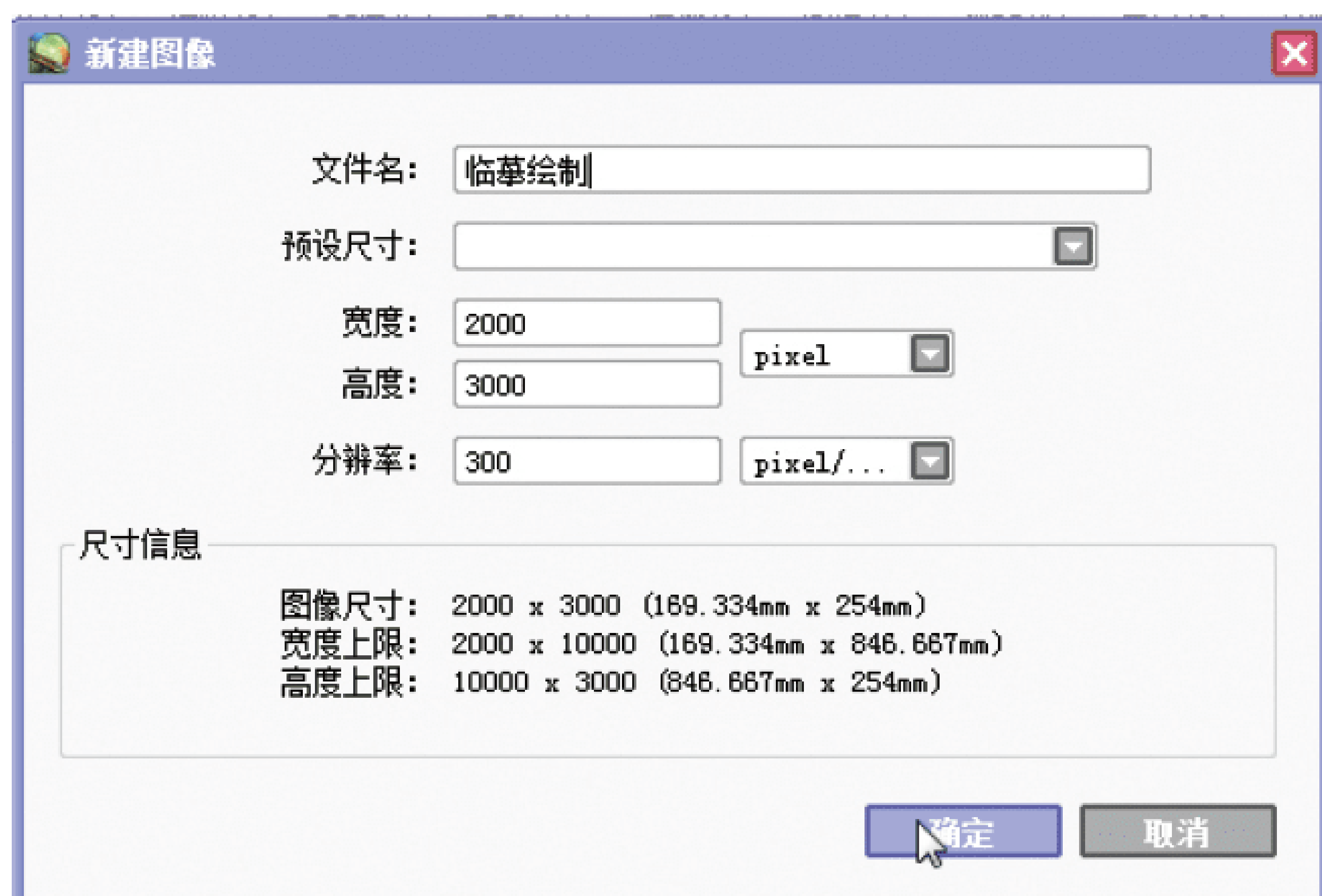
下面来看看如何从临摹开始，绘制出漫画中的场景吧。



这是一张漫画中的室内场景，它简单而又有很多直线型，比较容易上手。

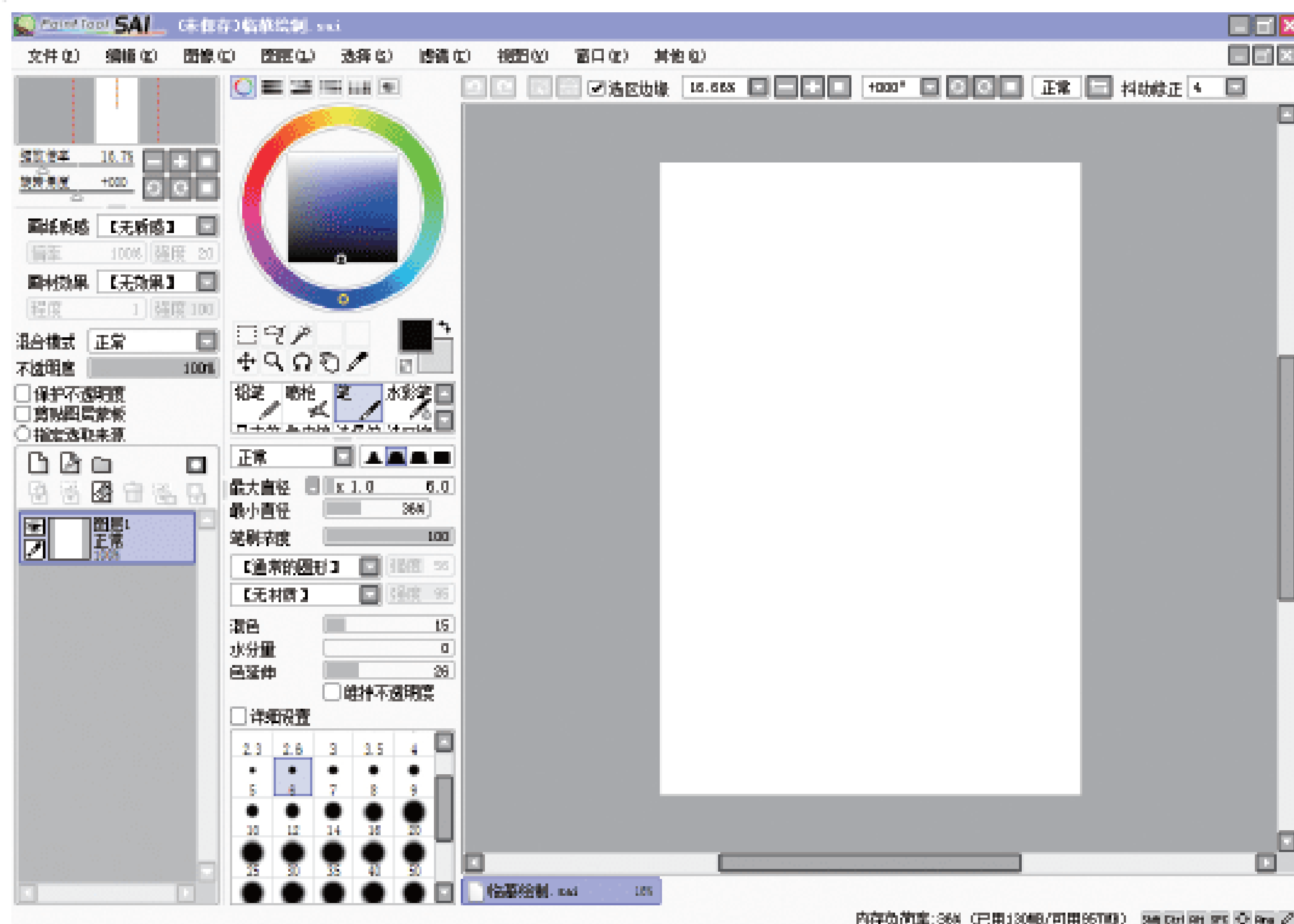


1　打开SAI软件，在【文件】菜单中选择【新建文件】命令。



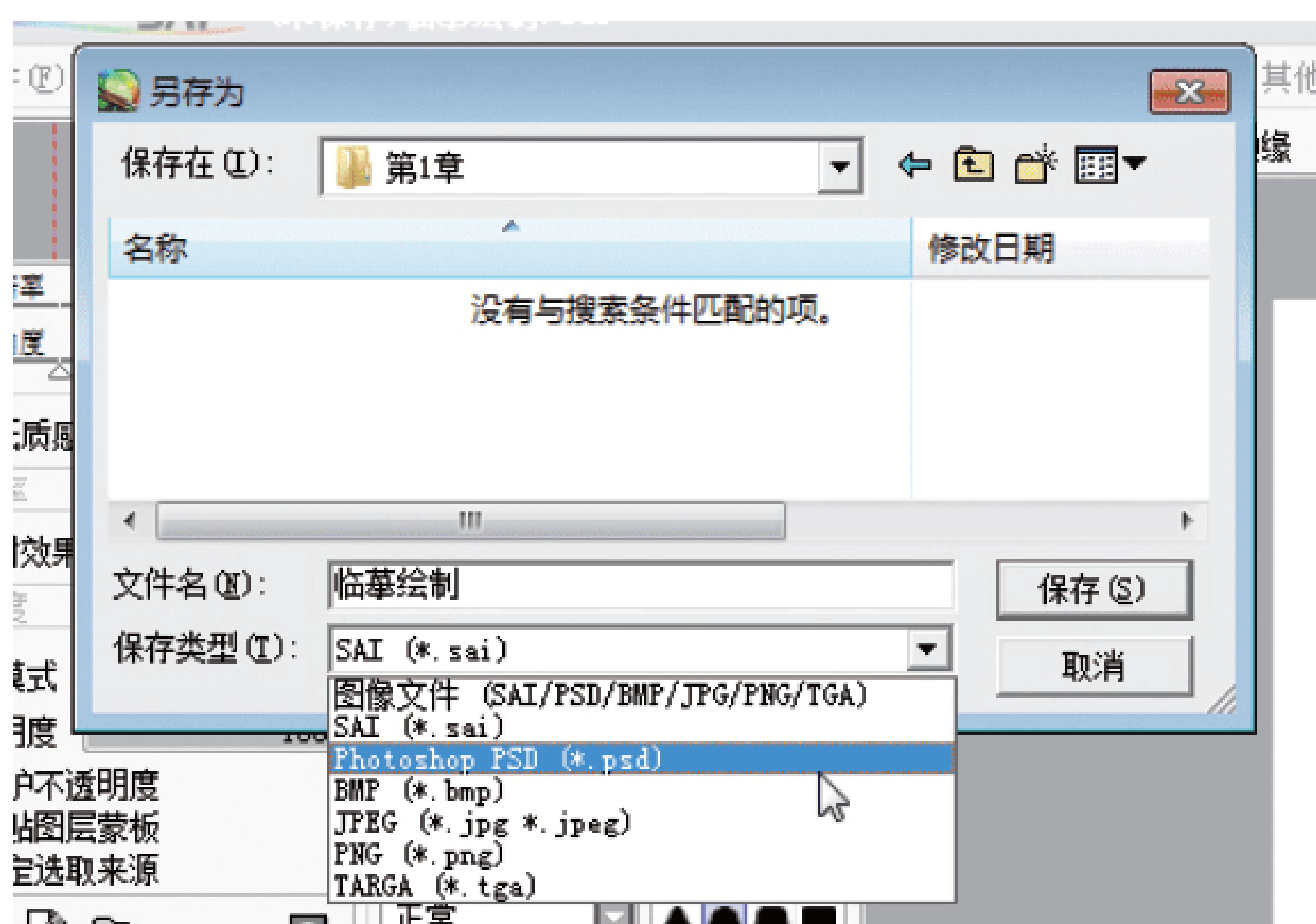
2　这时会弹出一个对话框，如上图，根据要求给文件命名，文件大小选择2000 *3000像素，分辨率为300像素。





3 前一步确定之后，会建立一个如左图所示的空白画布，为避免文件的丢失，可以事先保存一下，使用Ctrl+S快捷键。





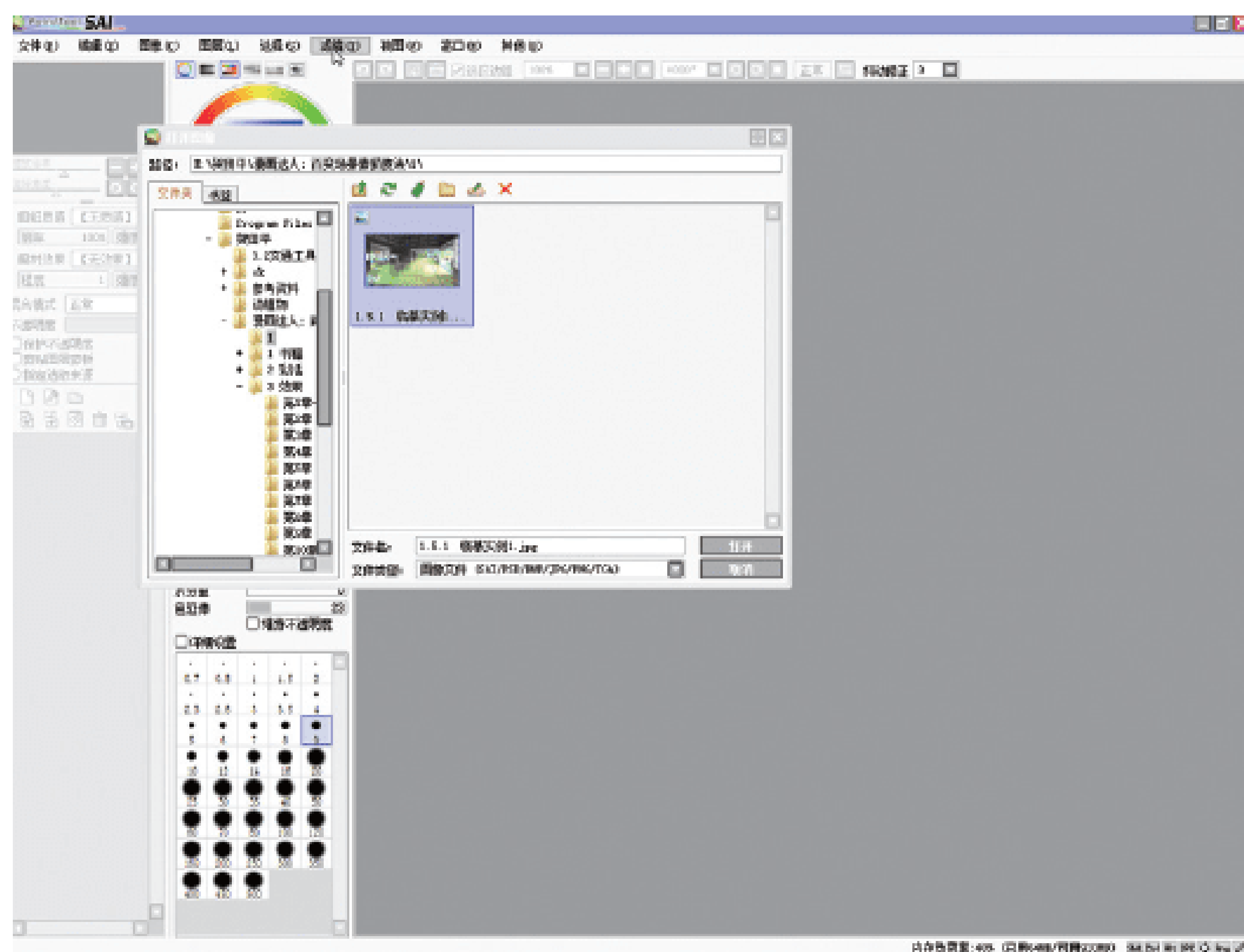
4 保存时，在【保存类型（T）】中选择【Photoshop PSD(*.psd)】的格式，以便后续需求可以在PS中进行操作。





5 如果选择的图片长小于宽，这时可以在【图像】菜单中选择【逆时针90度旋转图像】。





6 在【文件】菜单中选择【打开】命令，选择图片所在的位置，打开图片。









7 打开图片后，使用【选择工具】选择全图片，使用快捷键Ctrl+C复制图片，在新建的画布中使用快捷键Ctrl+V粘贴图片。

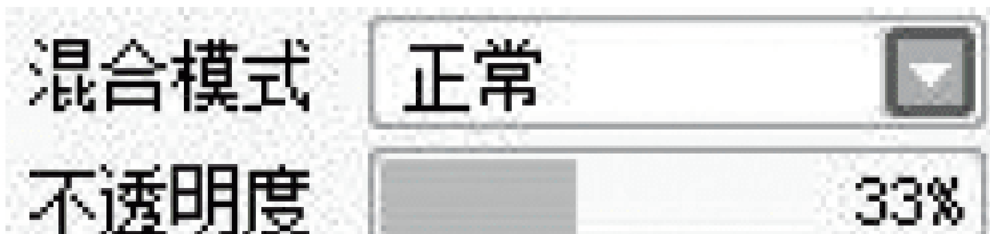


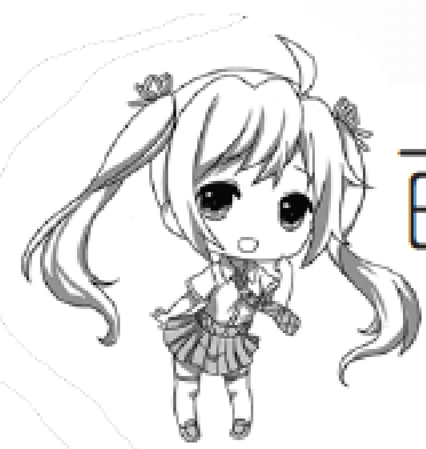
8 图片粘贴到画布中后，会出现不同的大小状态，这时需要在图层面板中选择【自由变换】按钮将图片放到最大，或者使用快捷键Ctrl+T，注意放大图片时要等量放大，快捷键为Shift。

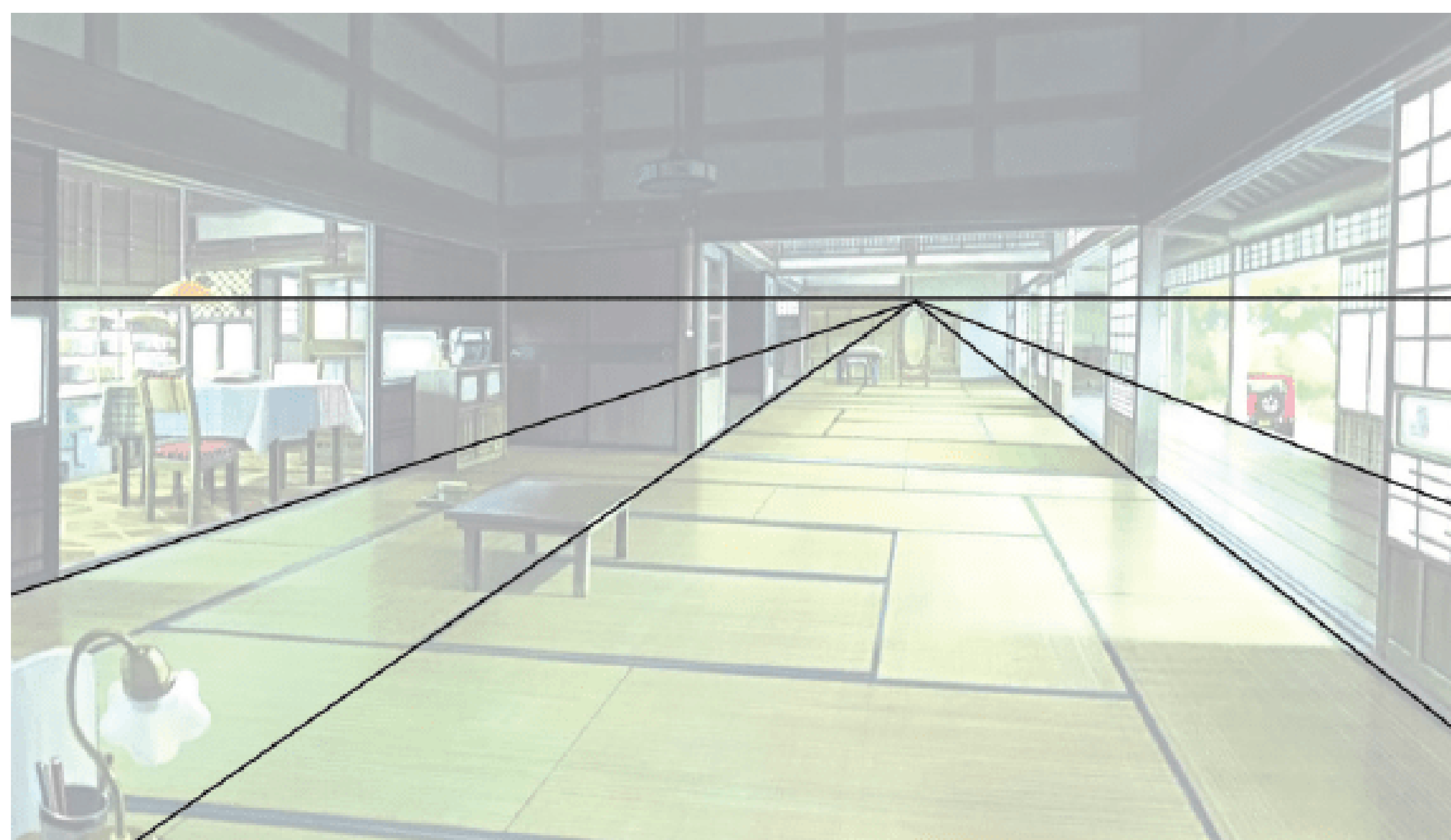
开始绘制



9 在图层面板的【不透明度】中降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续临摹绘制。

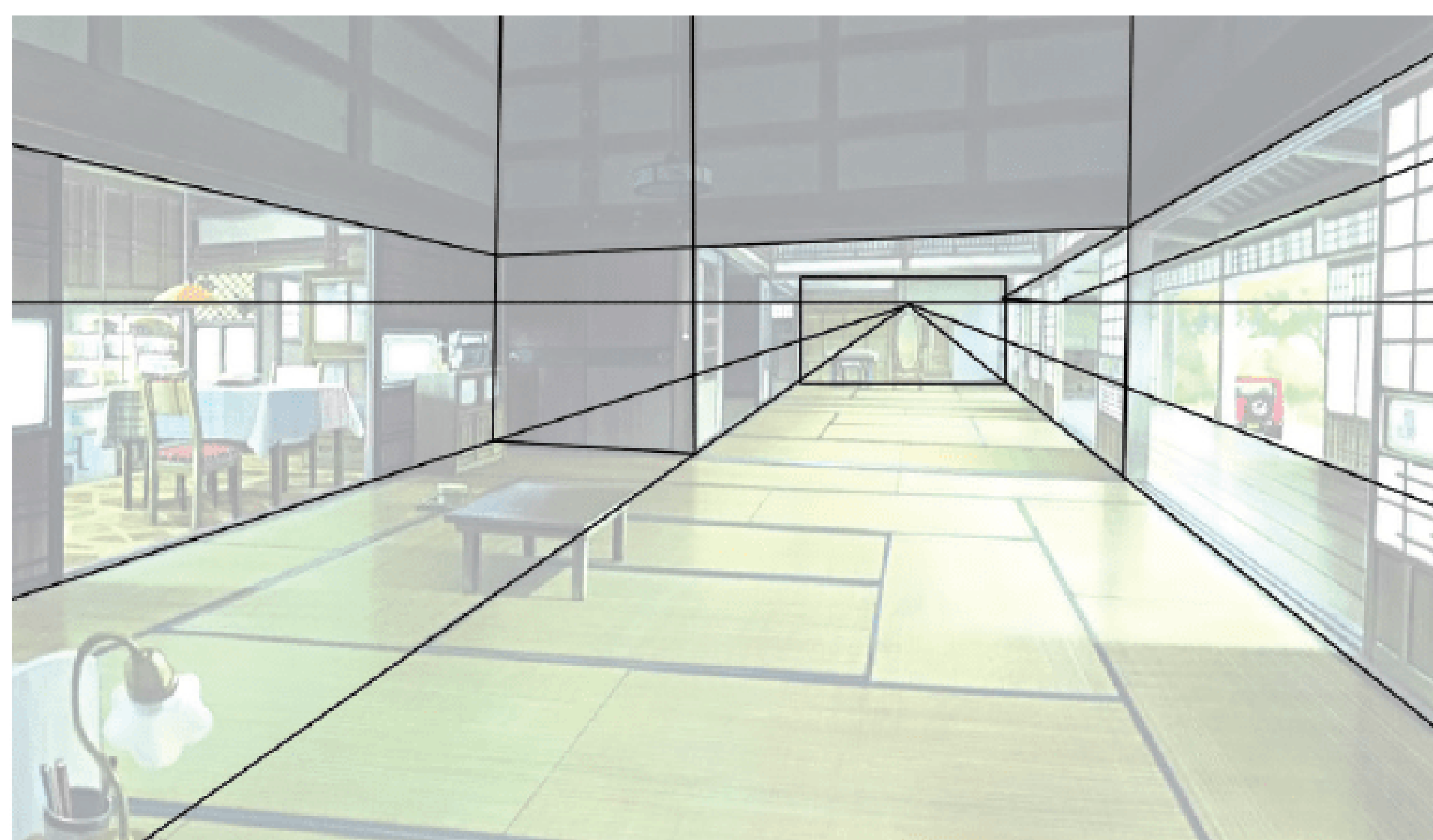






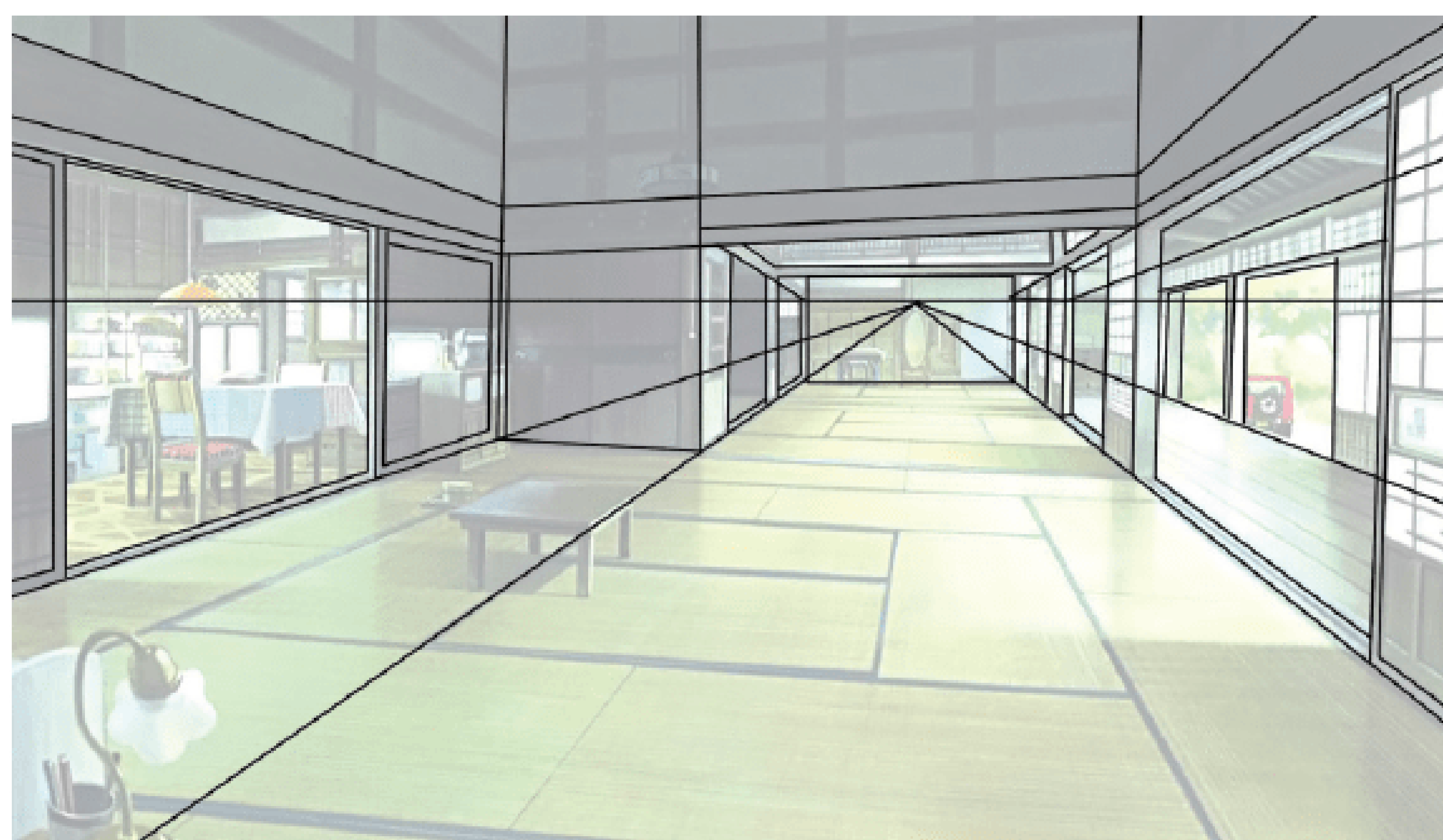


10 根据场景中建筑的景深开始进行构图。注意这是一个一点透视的场景，首先将水平线和灭点表现出来。





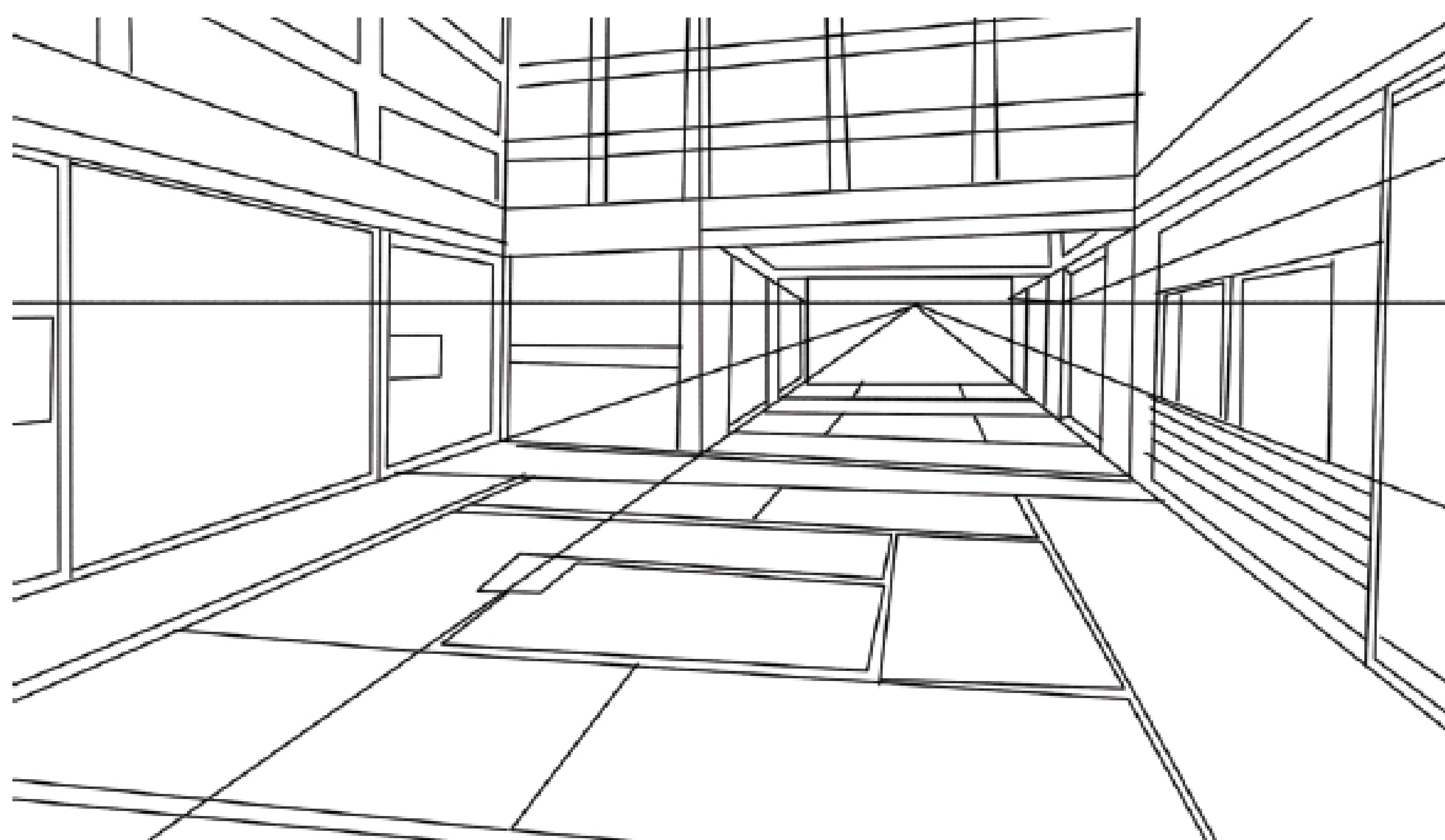
11 根据一点透视的基本原理绘制出室内大致的形体，注意建筑大多数以直线为主，绘制时尽量将线条绘制得直一些。





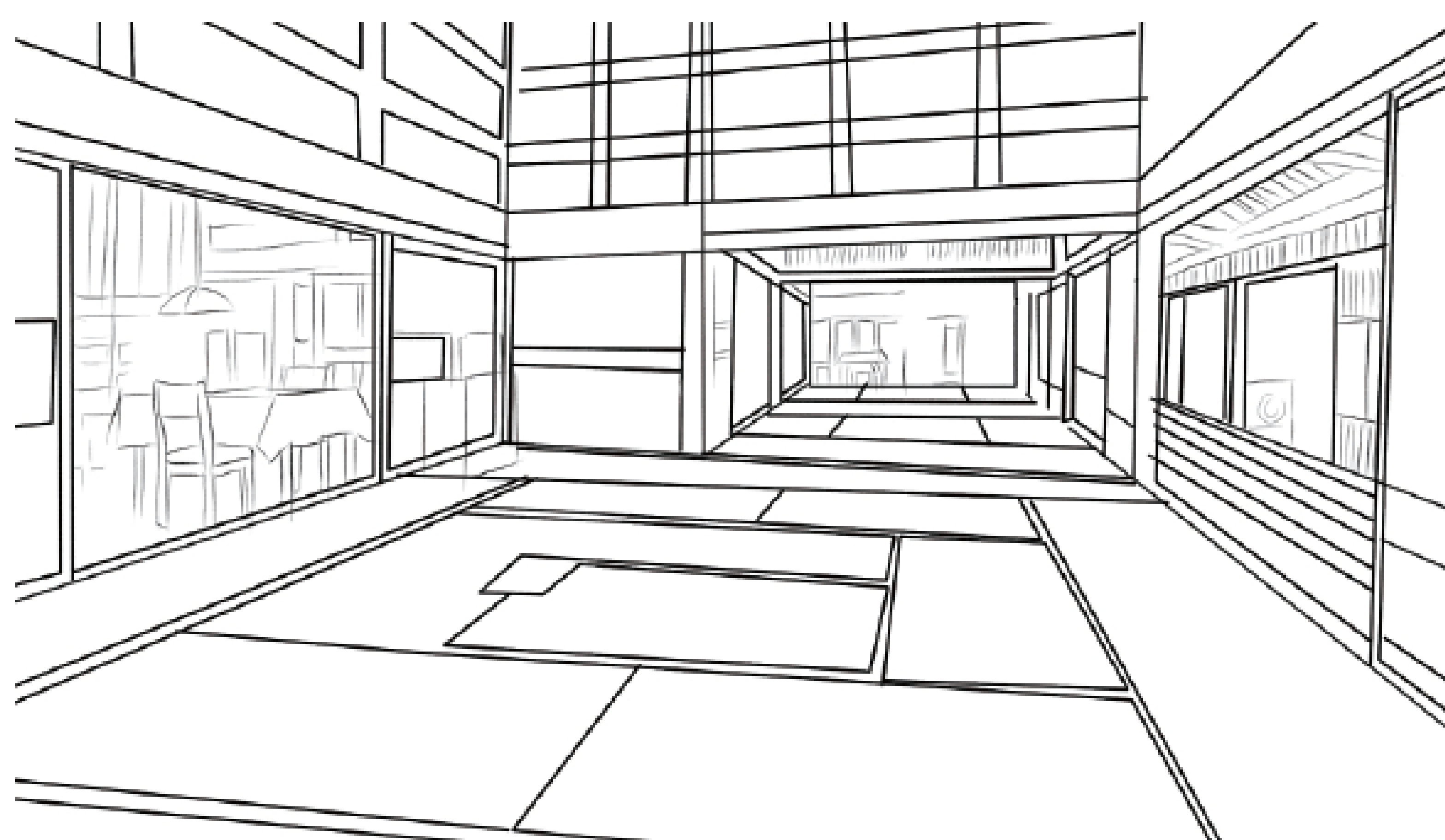
12 逐步细化室内场景中的建筑形体，将室内空间的透视表现出来，然后绘制出墙体上的窗、门等道具的结构。





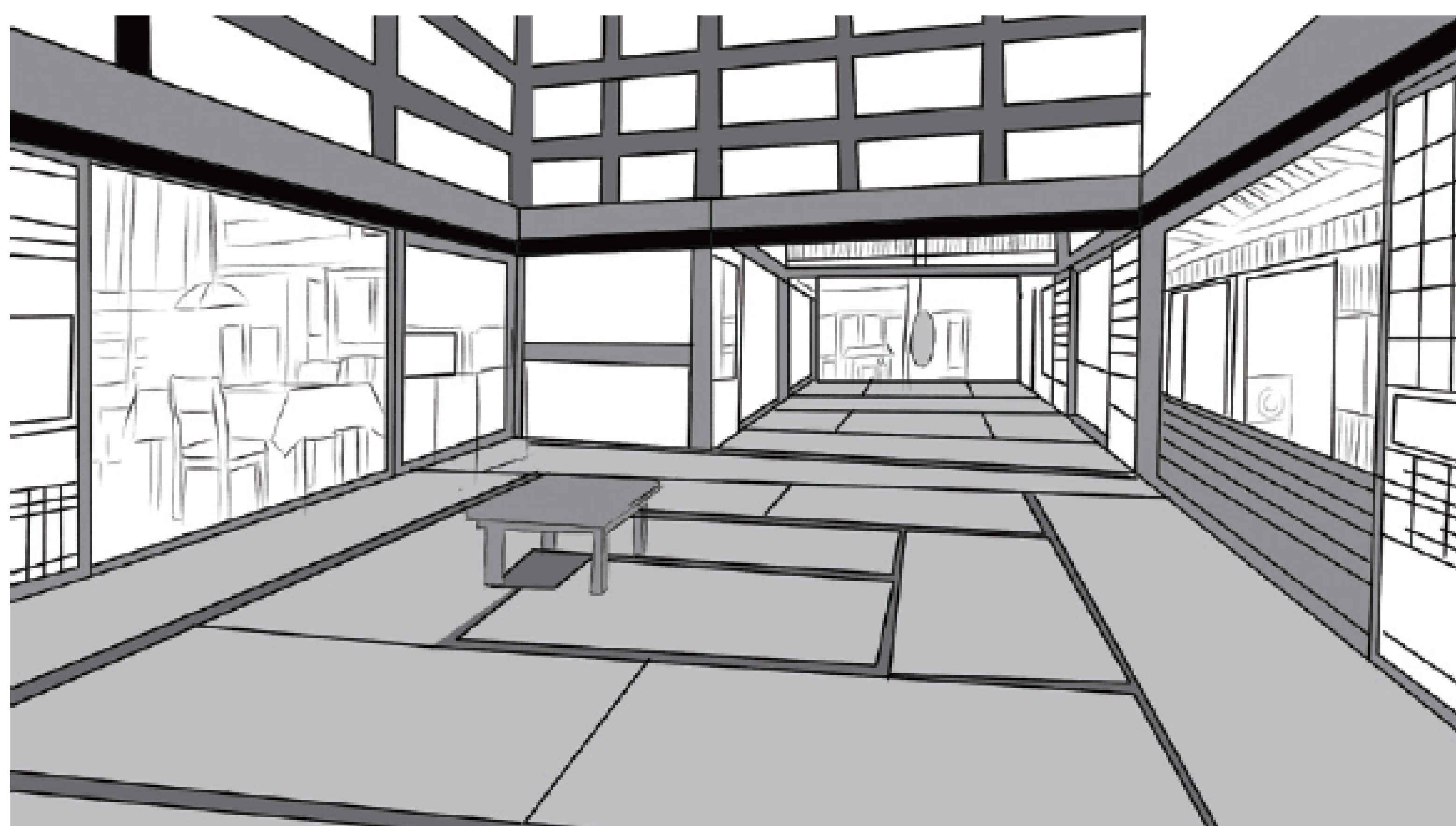


13 将室内建筑墙面、地面、天花板上的所有纹理用直线表现出来，注意越靠近灭点的方向，纹理越小。





14 擦去画面中多余的线条，将建筑的空间层次梳理出来。添加门、窗外的景物，完善画面，注意门窗外的景物的虚实表现。这样，一幅室内场景的线稿图就大致完成了。





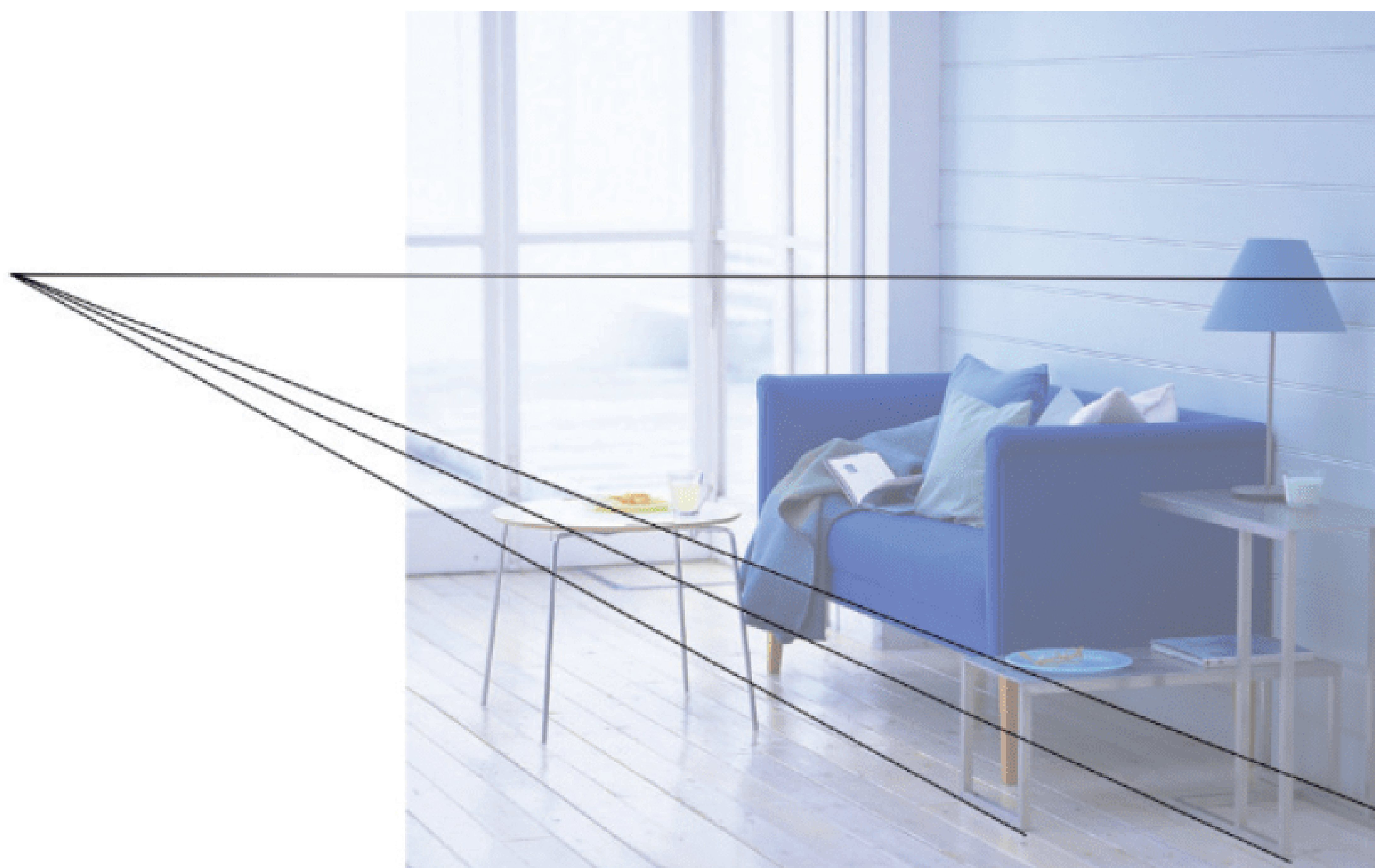
15 绘制出建筑内简单的物体，丰富空旷的室内空间，最后用不同灰度的色块区分出室内的结构以及物体的阴影。

1.5.2 实战——真实场景转变为漫画场景

起居室是我们生活中必不可少的组成部分，下面一起来试一试将我们真实生活中的起居室转变为漫画场景。



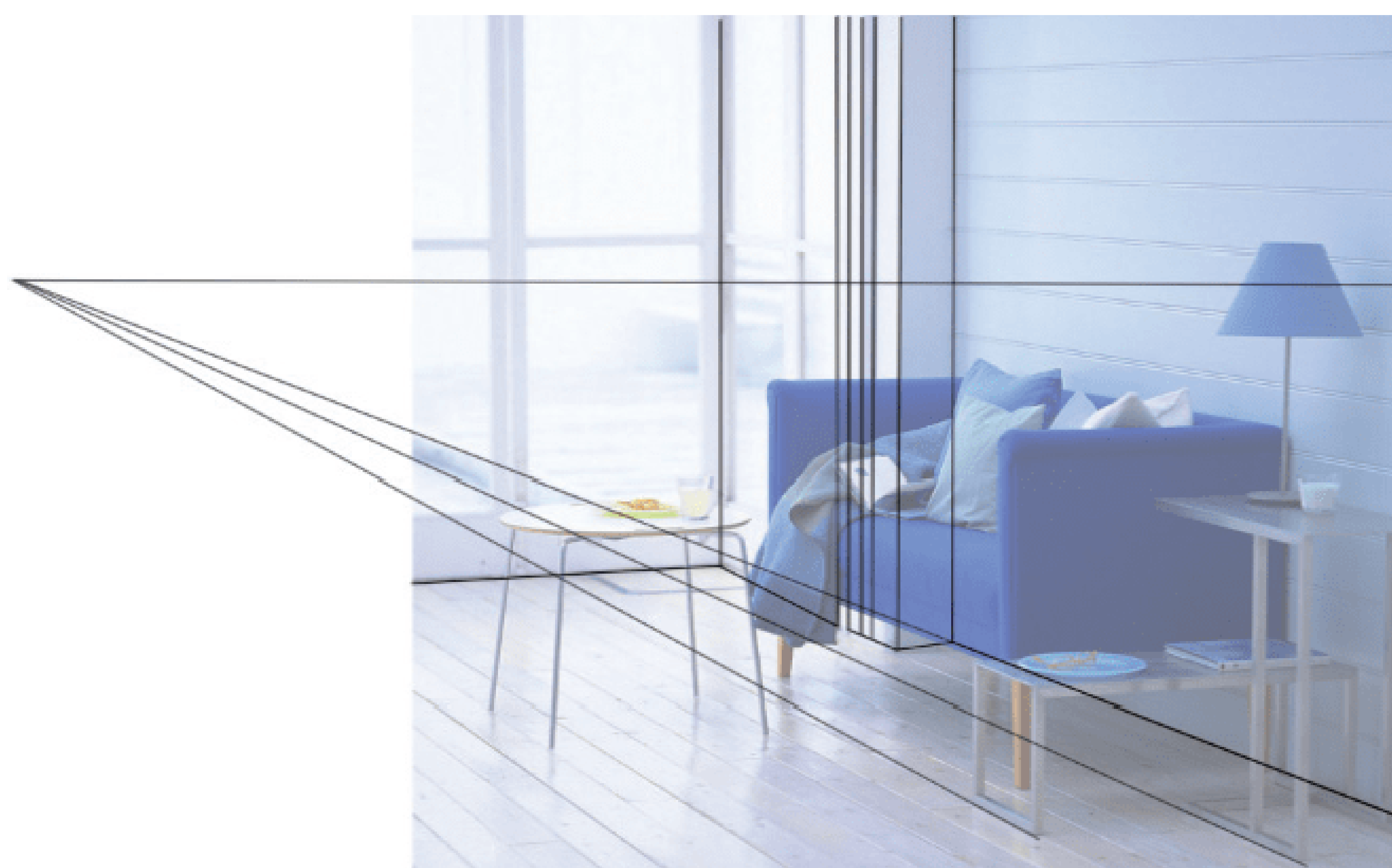
这是一张真实生活中的家居图片，是我们温馨起居室的一角，没有太多复杂的东西，简单又实用。





1 新建文件，选取图片中所需部分复制在新建文件中，将图片的透明度调低，然后新建图层，在图片上开始进行构图，绘制出水平线和消失点。这是绘图的第一步，也是最重要的一步。



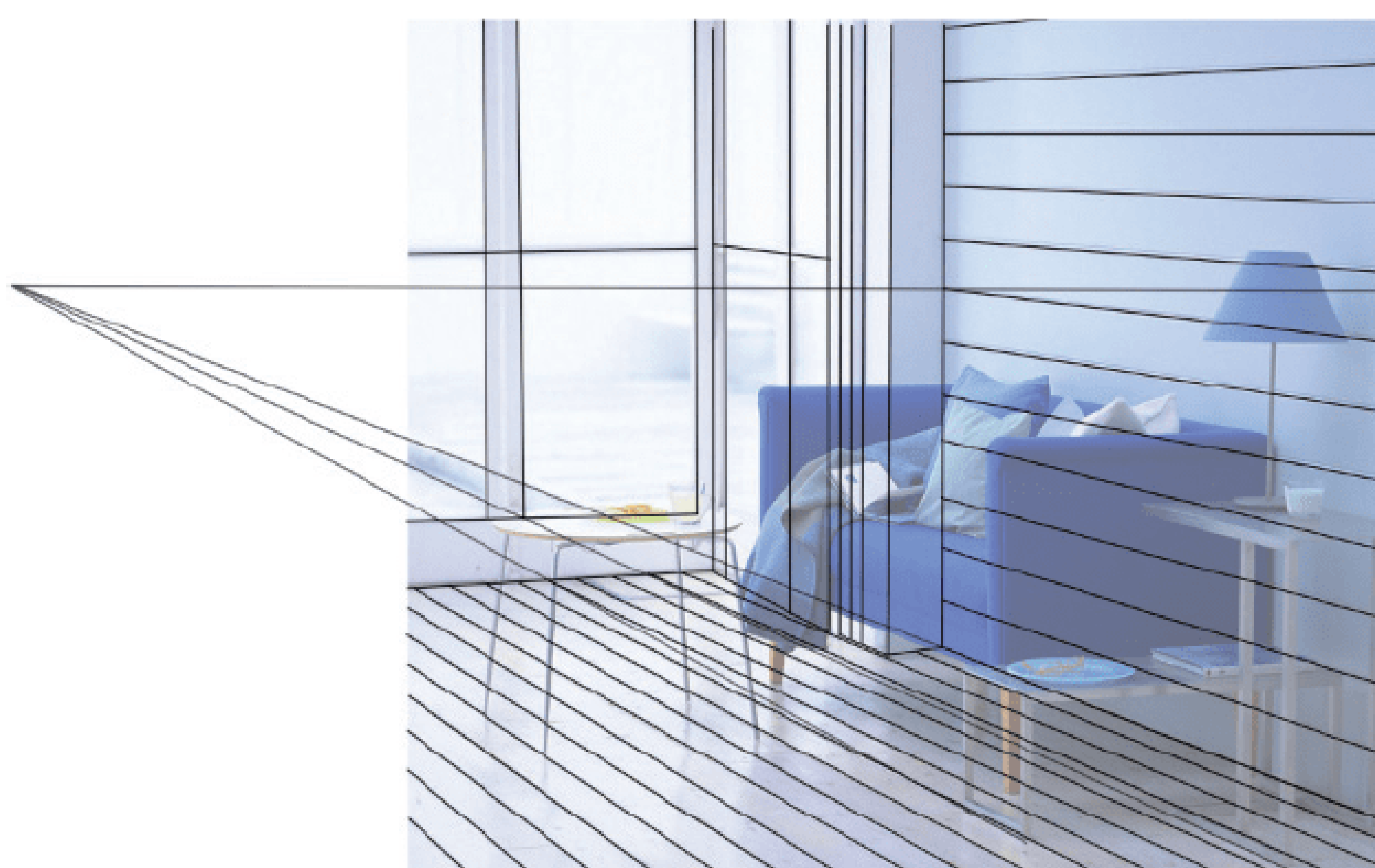


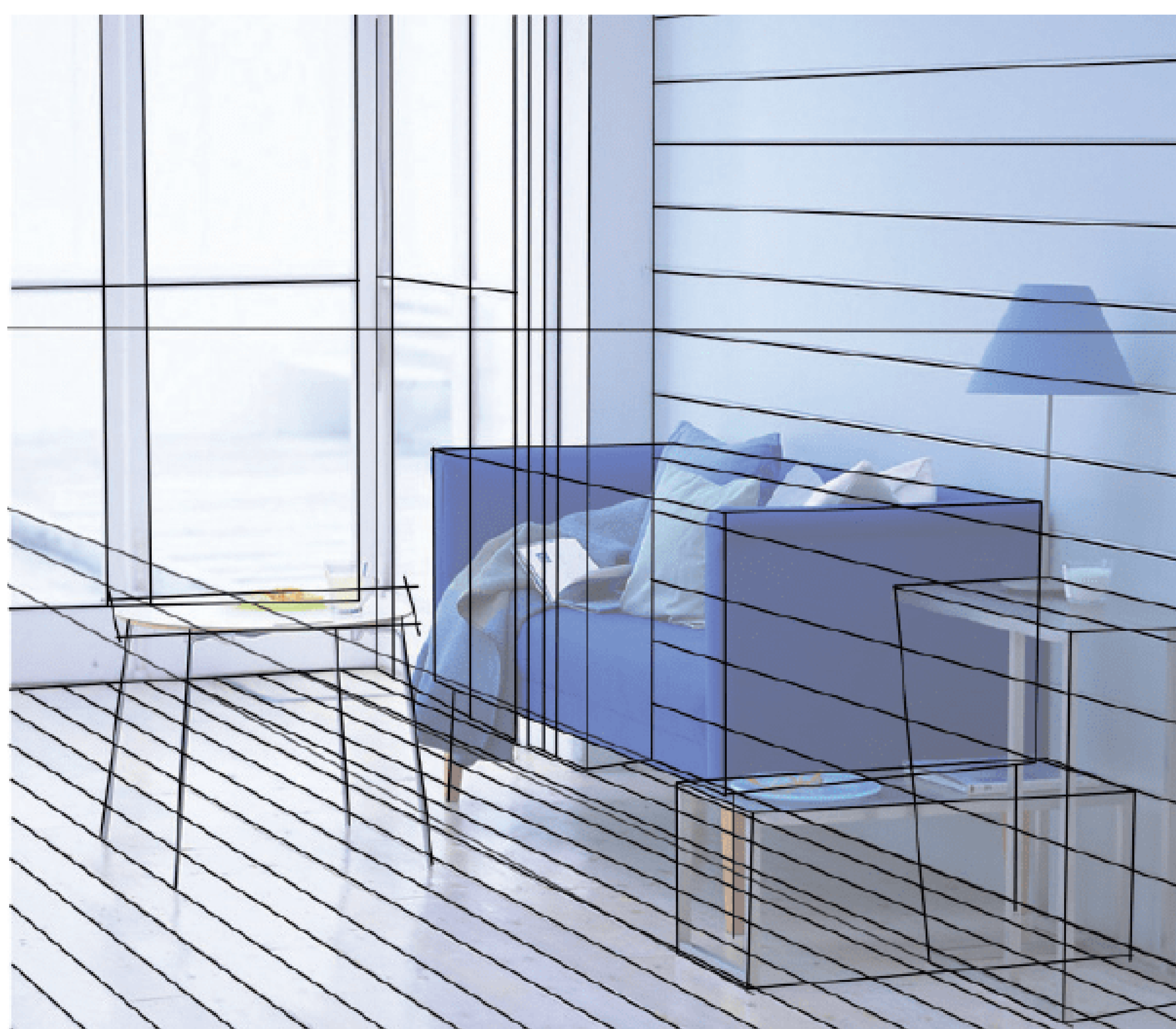


2 勾勒出场景中的建筑主体，将墙体和墙体中门窗等道具的大致轮廓以及透视绘制出来。

3 逐步细化建筑墙体上的纹理，绘制地板和墙壁时，可使用直线等有规则的线条绘制，注意绘制直线条可按住Shift键。

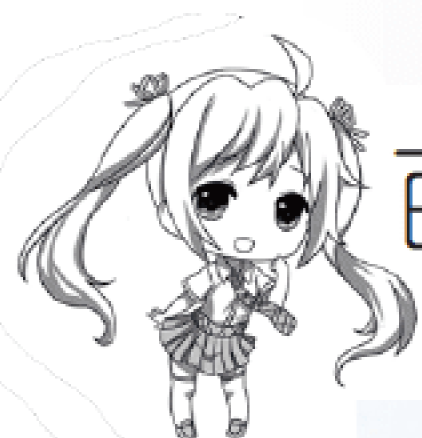


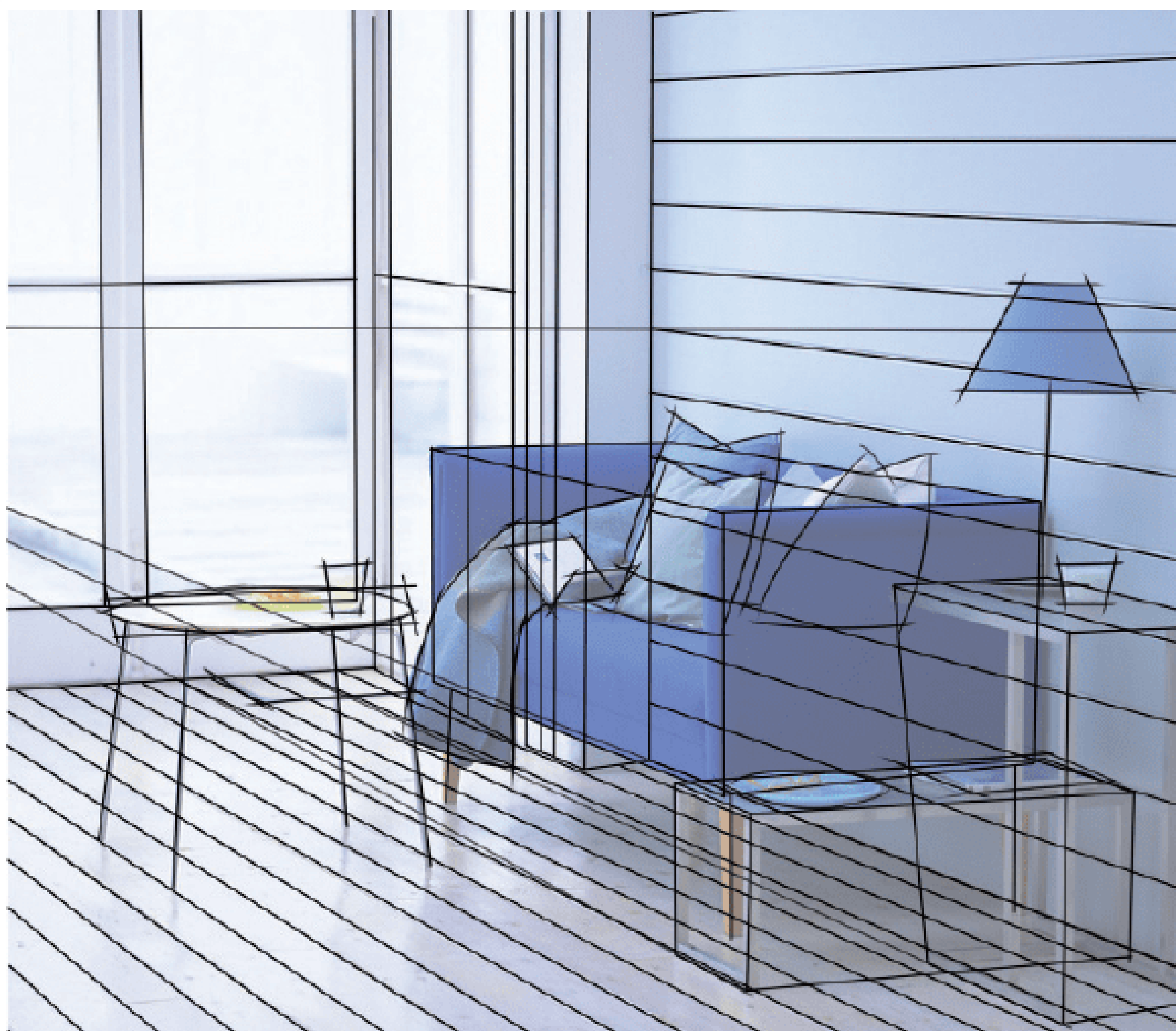






4 开始绘制房屋内的大件道具，如沙发、桌子、茶几等，可先用直线条把道具的基本轮廓绘制出来。



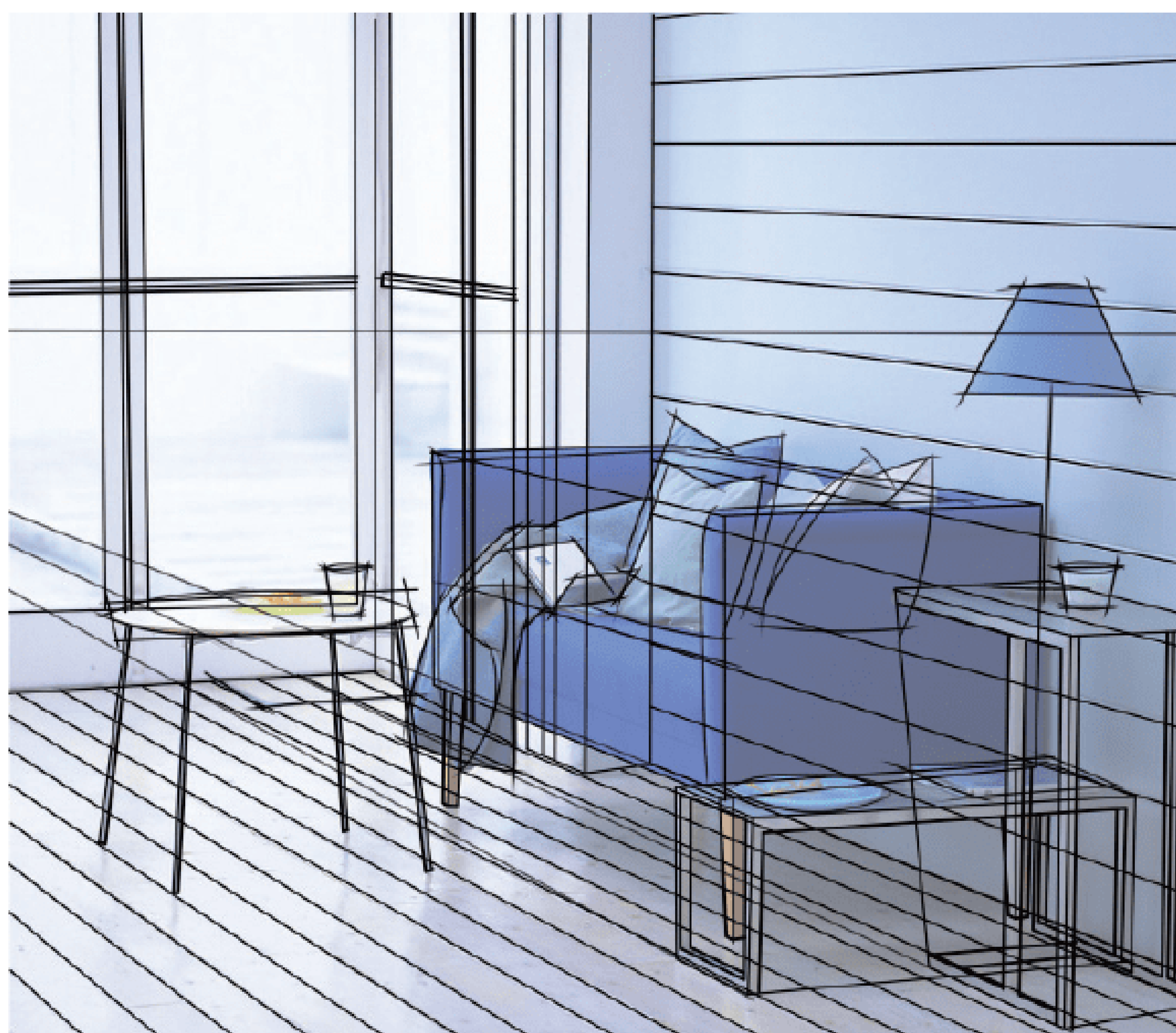


5 继续给场景添加小件道具，如台灯、抱枕、毛毯、被子等，将其轮廓线勾勒出来。



6 开始将道具的具体形态以及细节描绘出来，将道具的透视效果、表面效果表达出来。







7 将草图上多余的线条擦掉，使画面保持干净。







8 整理画面，完善画面，细致地添加细节等，这样，一幅画就基本完成了。





9 填充灰度，用以表达出画面的阴影效果，使场景更加生动立体、自然和谐，最终效果图完成。

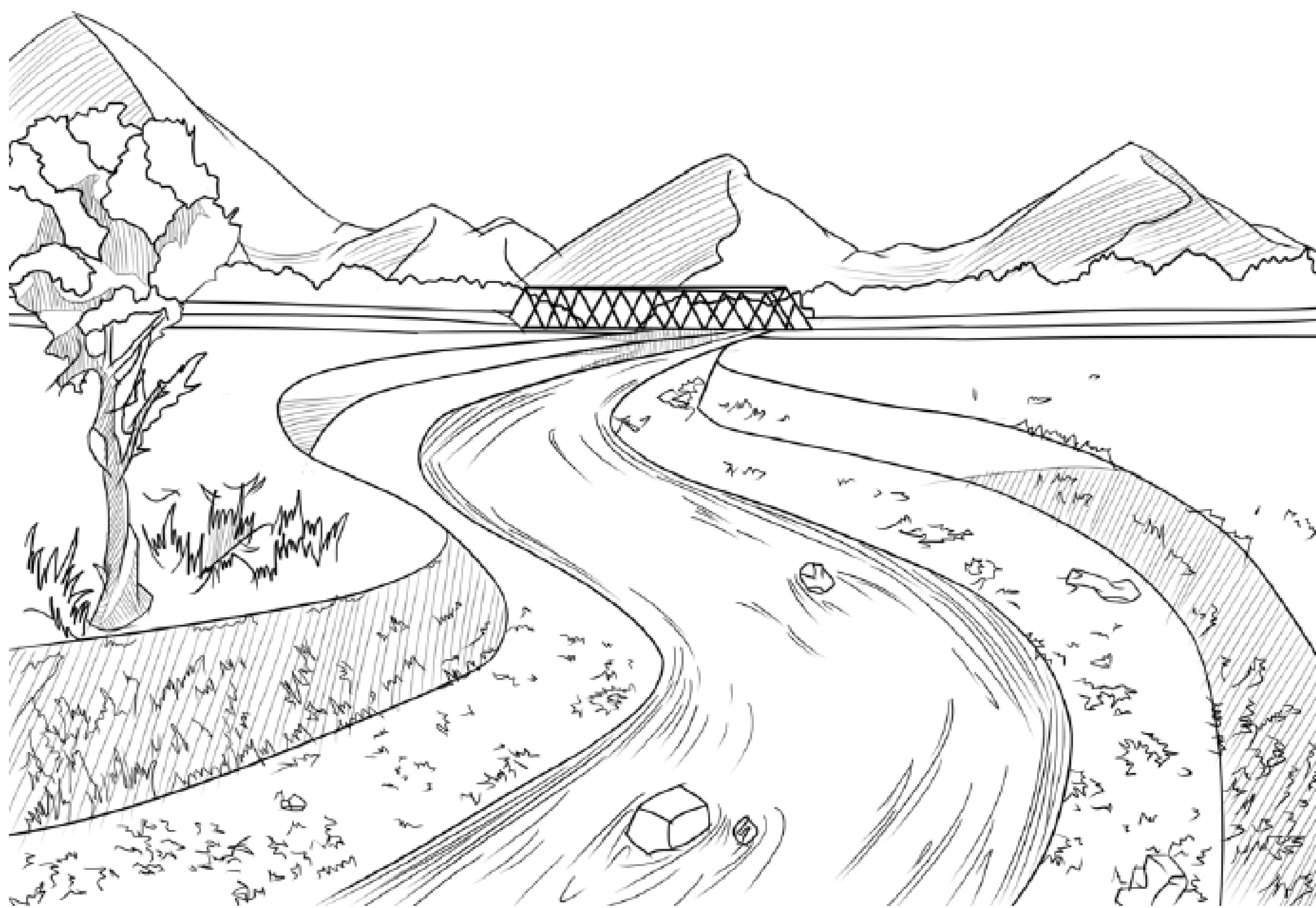
第2章

场景草图绘制的流程

本章主要学习漫画场景的绘制流程。

通过实例我们将会学习到绘制漫画场景的两大流程：场景草图的六步速成、线稿草图终极完善三大步。

此后，我们还将细致地讲解绘制场景的第一步，也是最重要的一步——构图，通过实战来学习常见的几种基本构图，如消失点构图、圆形构图、三角形构图、S形构图等。

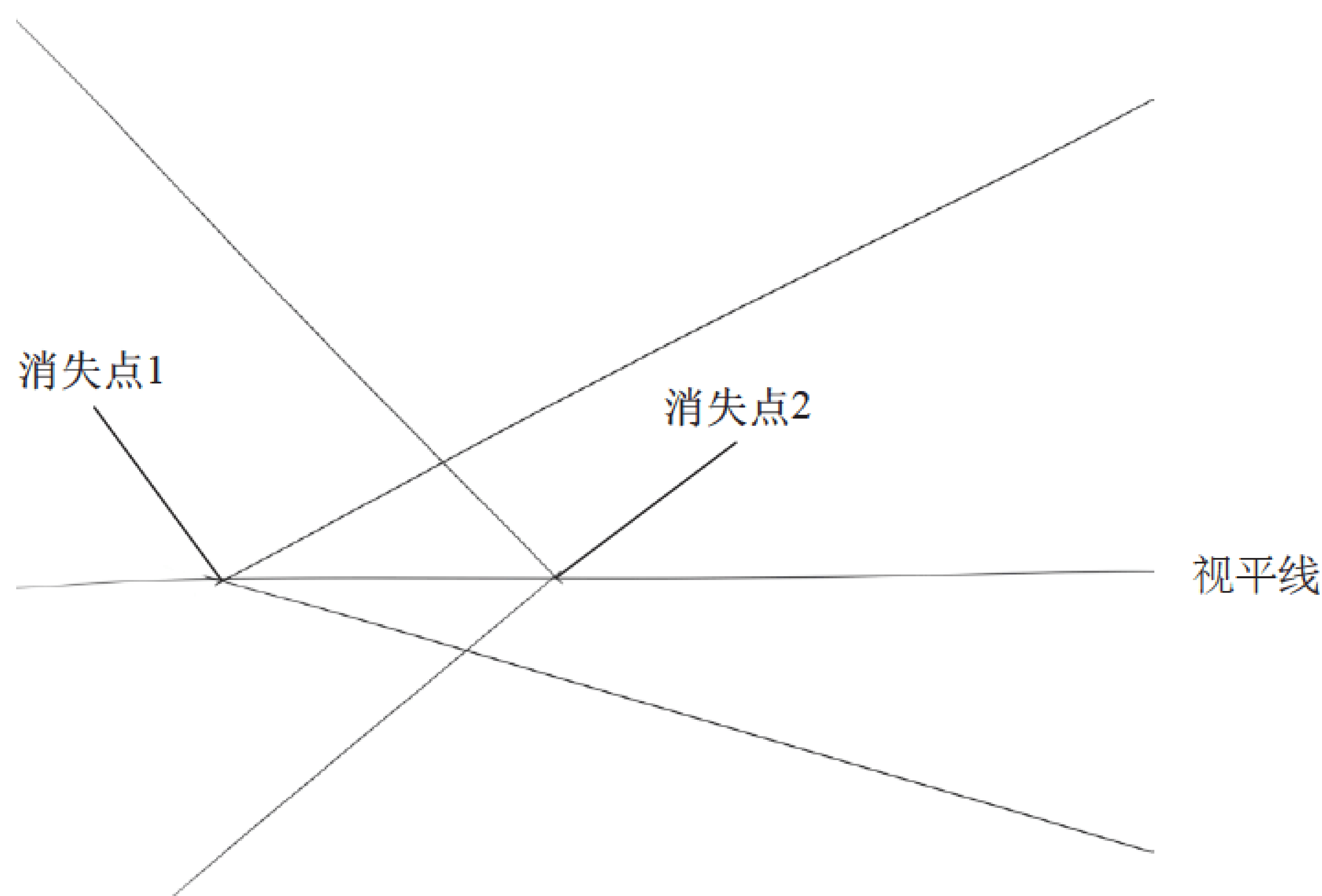


2.1 实战——漫画场景六步速成（场景草图绘制快速上手）

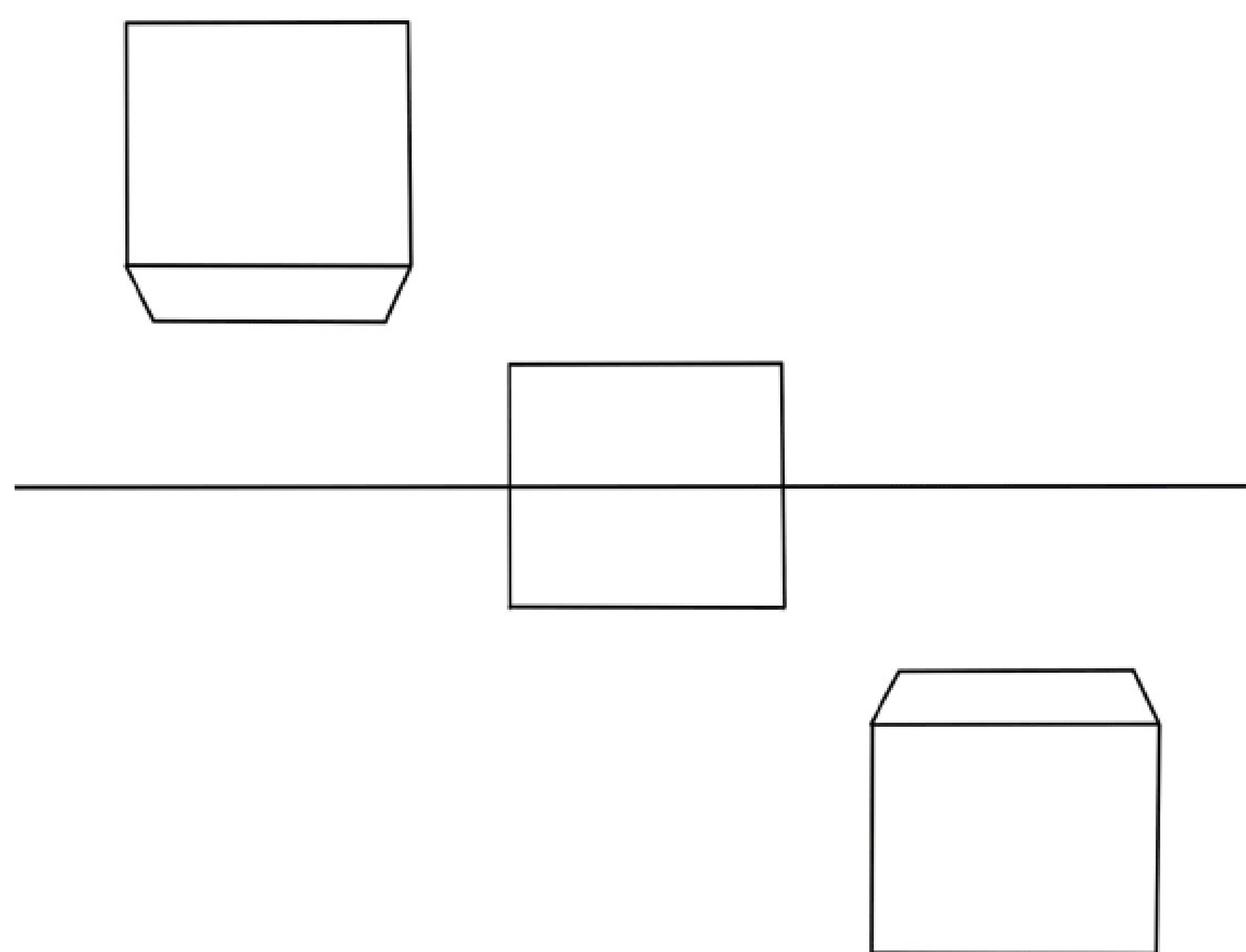
线稿草图是非常重要的一部分，别看它线条单一，只要草图绘制好，作品就成功了一大半，本节主要分6步详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 场景构图的设定

构图是对画面内容、形式的整体考虑和安排。好的构图在一定的平面空间里以不同的构图方式构成富有一定形式美感的空间布局。



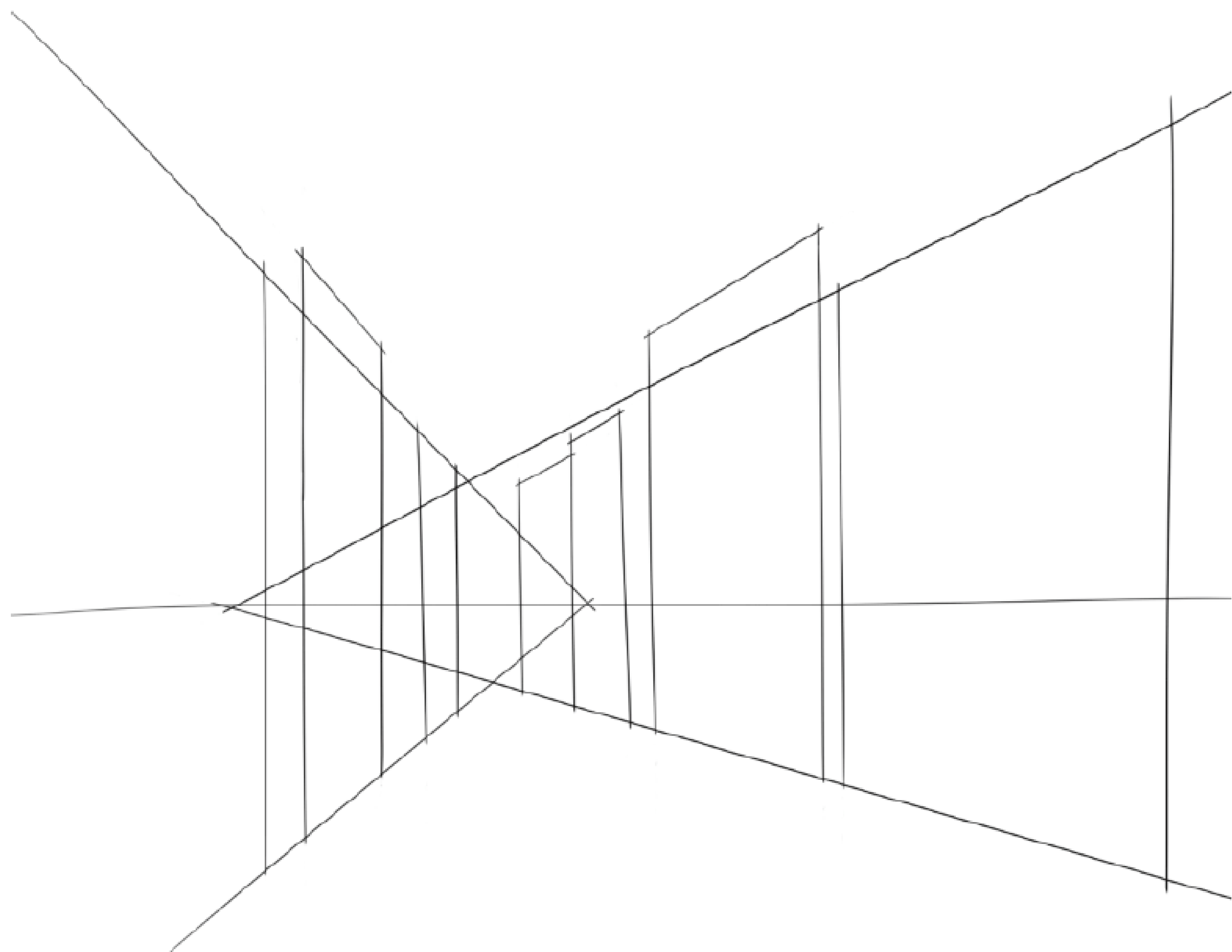
这是一个两点透视原理。我们利用建筑主体的进深先找出相对应的消失点（即灭点），然后与消失点相交的横向的直线就是视平线了。



视平线，就是与画者眼睛平行的水平线，它决定被画物的透视斜度。被画物高于视平线时，透视线向下斜，被画物低于视平线时，透视线向上斜。

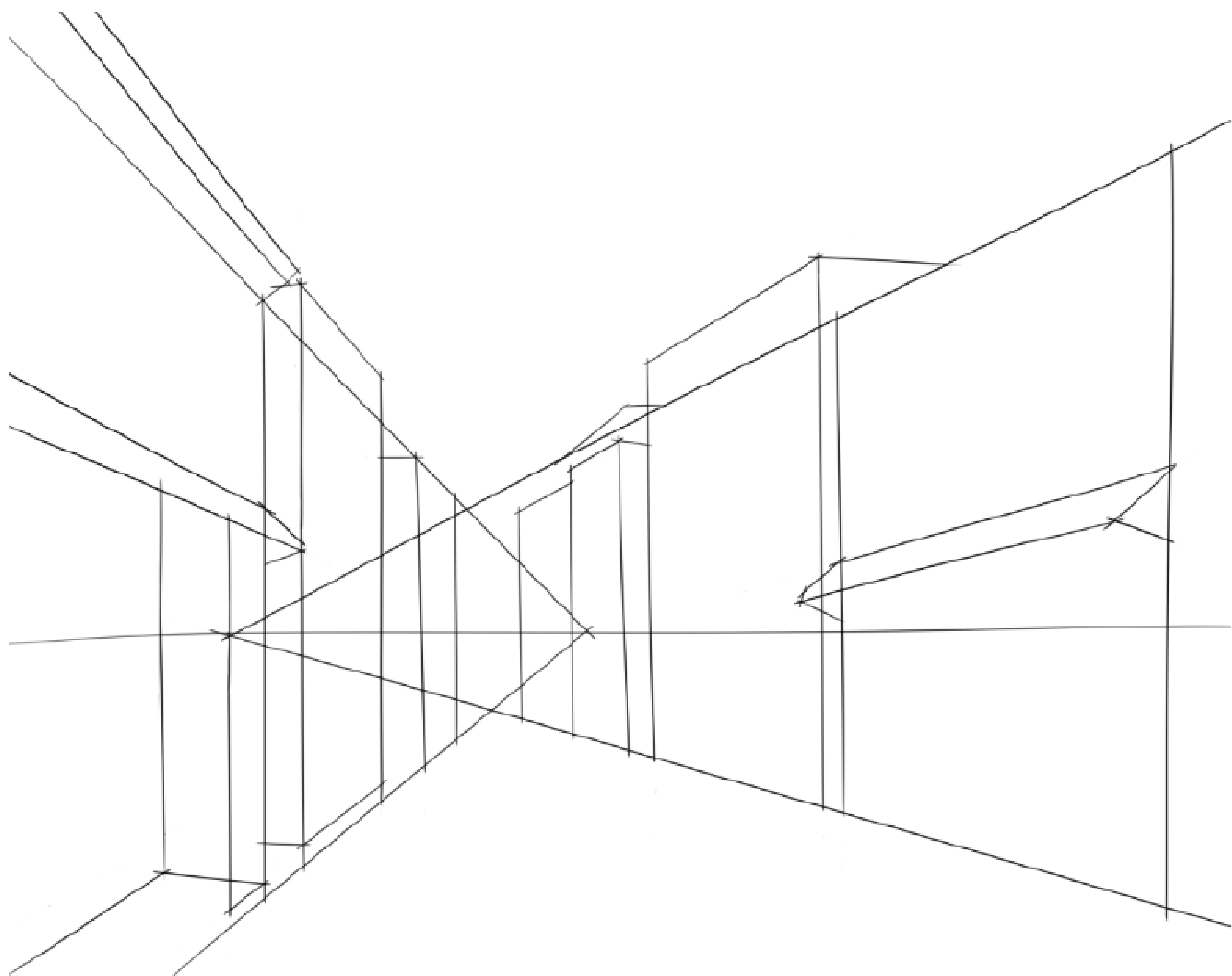
2.1.2　场景草图的设定

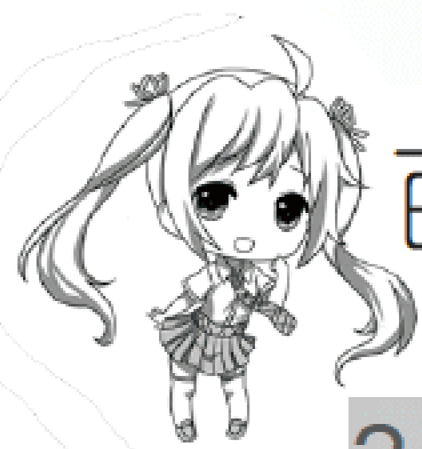
在场景构图和透视关系图的基础上，绘制出场景中主体建筑的基本外形轮廓线。注意物体远小近大的特点。



2.1.3　场景透视线的设定

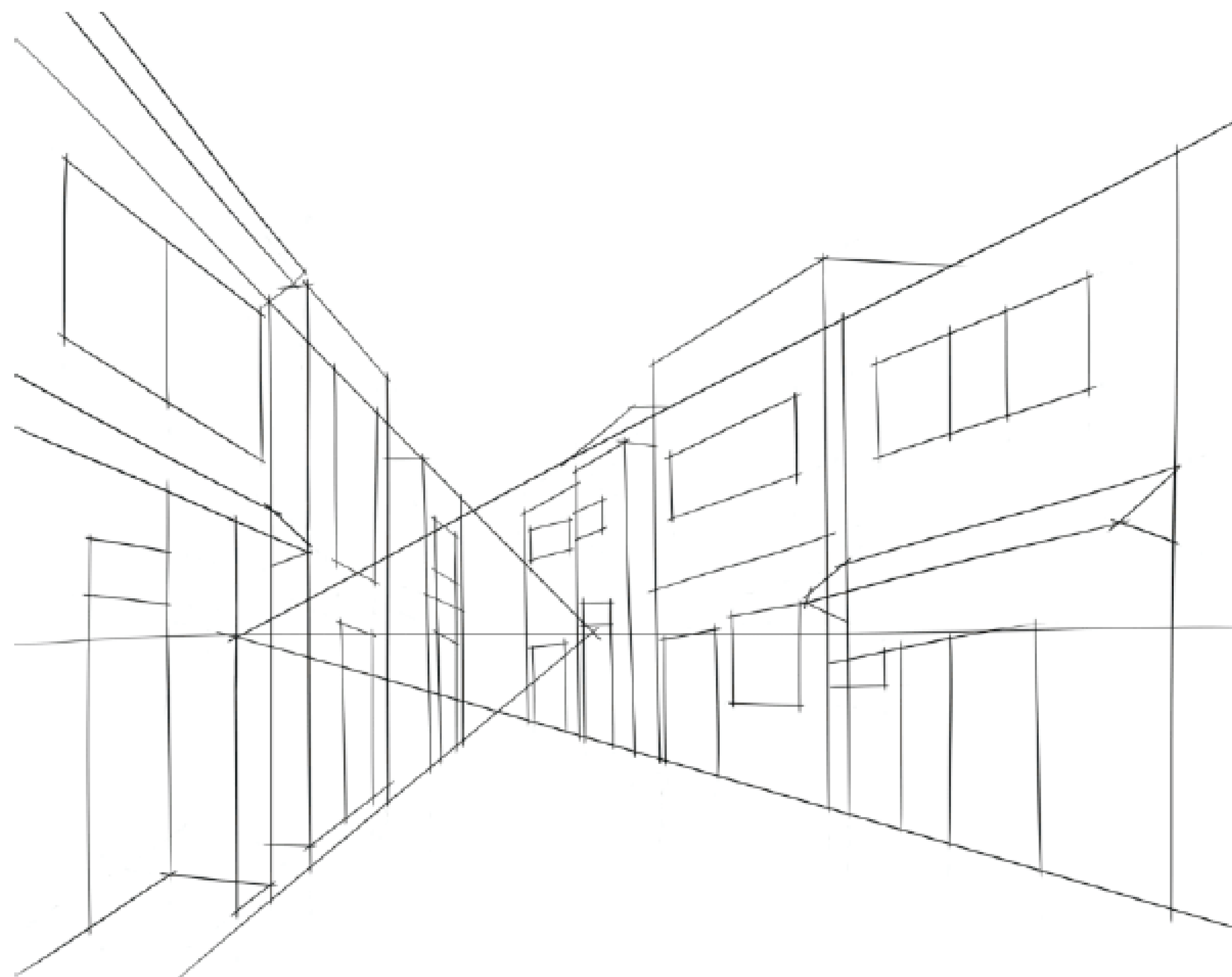
继续在建筑物上添加线条，绘制出各个建筑的透视关系图，使画面产生立体效果。注意建筑房檐的绘制和透视效果。





2.1.4　场景外形的设定

根据建筑的透视关系原理，加深对建筑的描绘，绘制出门、窗等建筑细节，使画面场景更加丰富。



2.1.5　场景道具的设定

道具是漫画中的一种重要造型，是与“漫画场景和剧情人物”有关的一切物件的总称。简单说来，道具就是漫画作品中人物经常使用和陈列摆设的物件。如室外的车辆、路灯，室内的家具家饰，贴身的眼镜、衣物，自然环境的花草树木等。

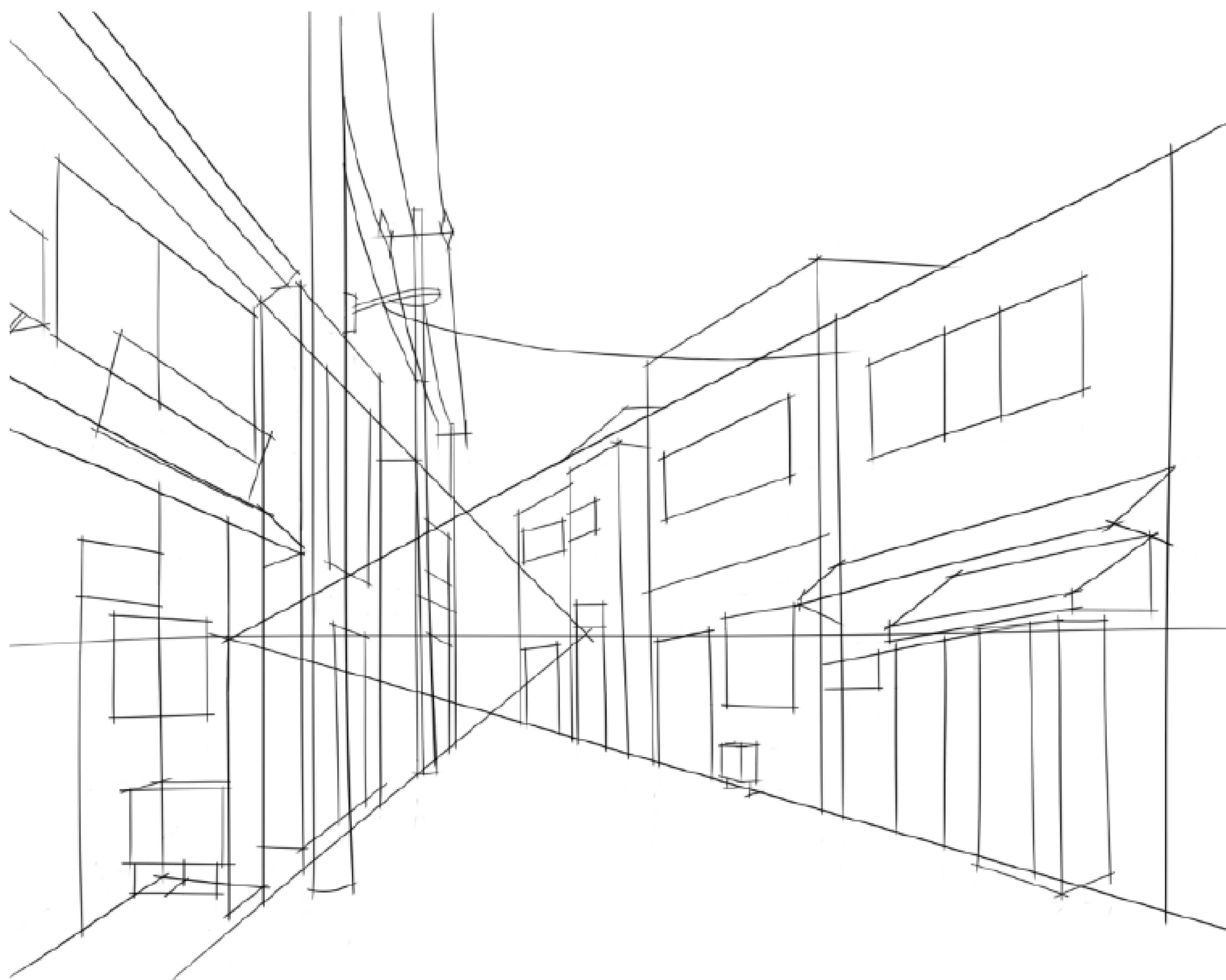














1 给场景加上生活道具，如电线杆、路灯、空调、冰柜等，使画面更加贴近于生活，亲切气息扑面而来。

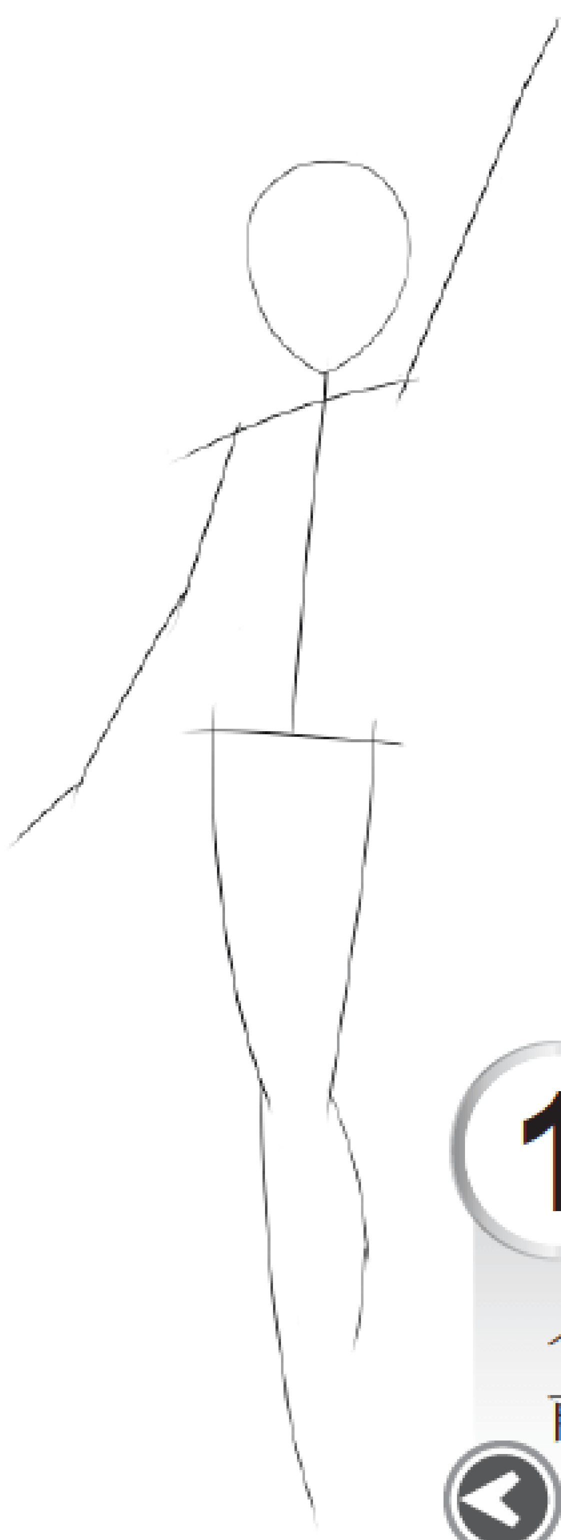




2 继续给画面添加道具，绘制出场景中生长茂盛的花草植物等，营造出一种欣欣向荣的气息。

2.1.6 实战——场景人物的设定

在场景中插入人物时，可将人物单独建立一个文件，这样，不同形态的人物可随意地放入不同的场景中，注意人物要与场景和谐一致。



1 先用线条粗略勾勒出人物的大体姿势，右脚向前走步，左手举起。





2 根据人物的线条图绘制出身体的结构图，一般人物画6到7头身。





3 给人体添加上衣着，注意上身比较贴身，下身裙摆的动向与人物动作的关系，并大致勾画出发型。





4 细化人物，给人物的头发添加线条，使头发更加有层次感，给衣服添加细节、褶皱，增强衣服的立体感。







5 刻画出人物的五官、手脚以及其他细节。

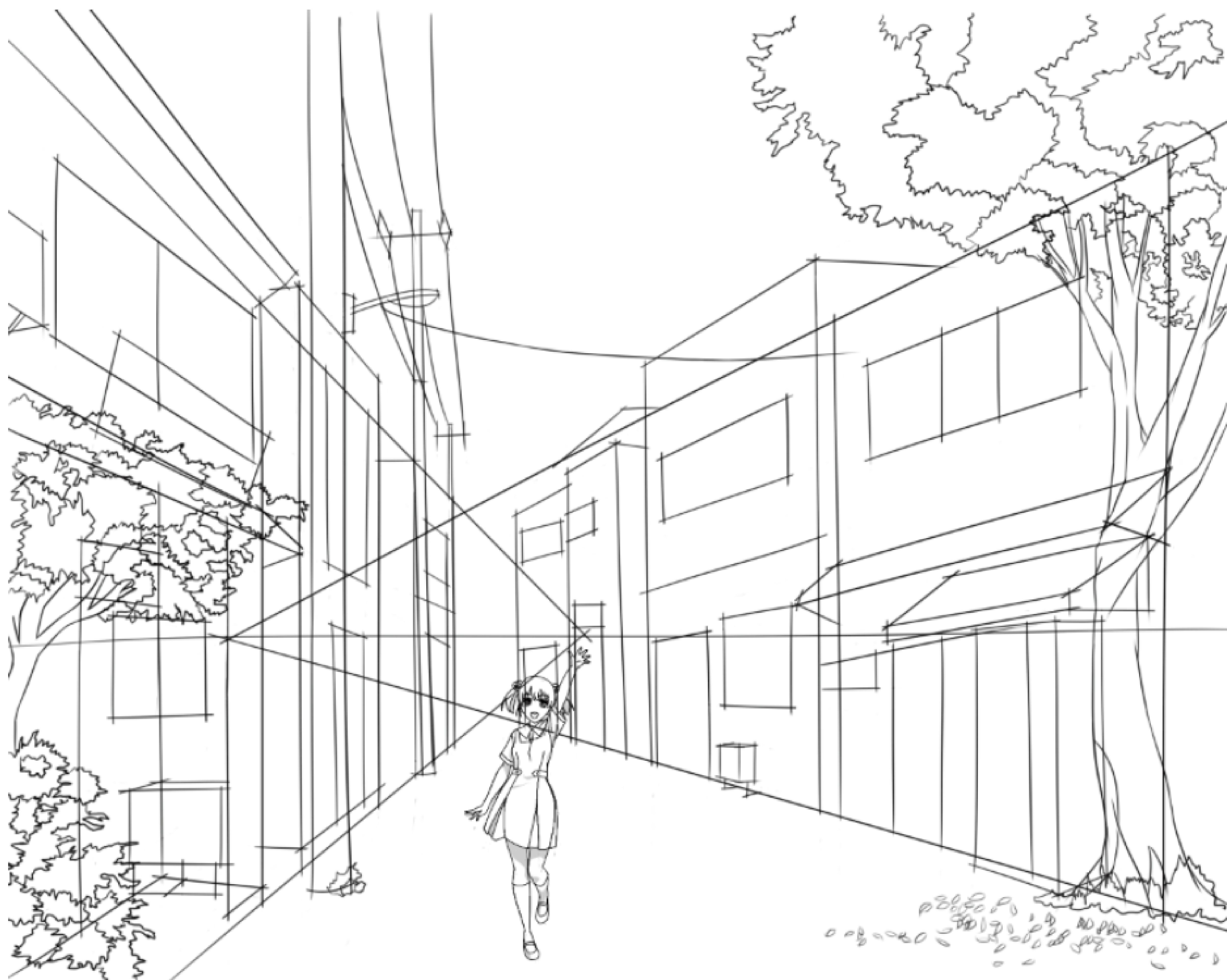




6 擦去画面中多余的线条，用灰度给人物添加上阴影效果，这样，人物设定就完成了。



由于SAI软件中不同的文件表现出来的线条不一样，所以人物与场景的结合可以通过Photoshop。将人物图层添加入场景图层中，活泼可爱的小女生立刻给画面添加了几分生机和乐趣，这样画面就更显饱满了。(SAI和Photoshop的简单结合操作，详见第10章)



2.2 实战——漫画场景更上一层楼（线稿草图绘制的终极完善）

通过上述六大步骤，我们完成了场景的线稿草图。但是，为了绘制出更加让人满意的漫画场景，我们还得进行下面3步。现在，一起来细致地学习。

2.2.1 擦除草图

擦去画面中多余的线条，要注意把握场景中各物体的透视关系。



2.2.2 整理画面

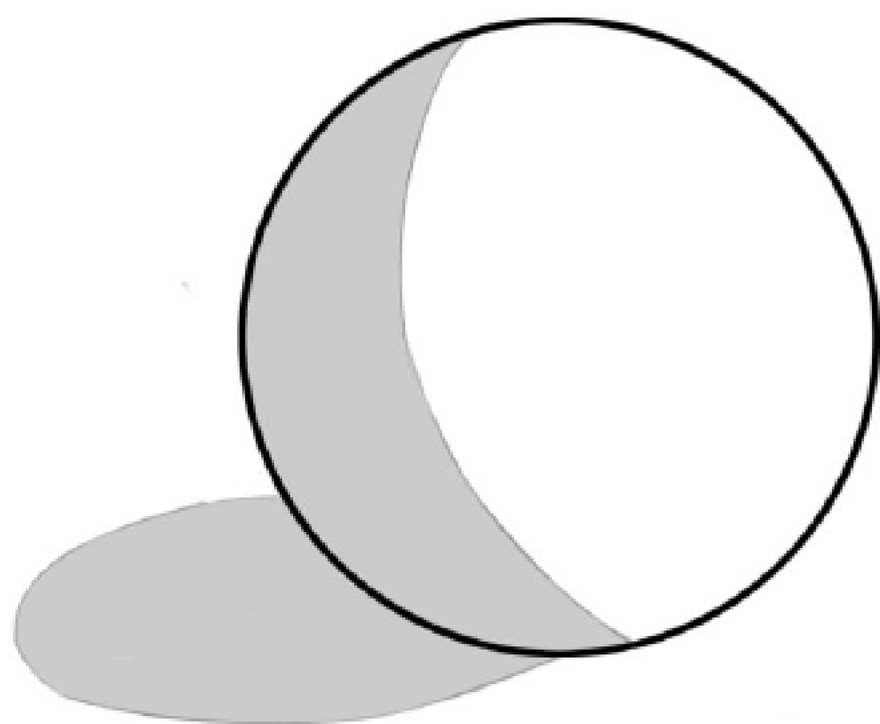
细致地完善场景中的细节，如天空中的云朵等。注意：画面中门窗物体细节的绘制放在整理画面这一步骤，是因为此场景线条多且复杂，而擦除草图后绘制细节会更加清晰明了。

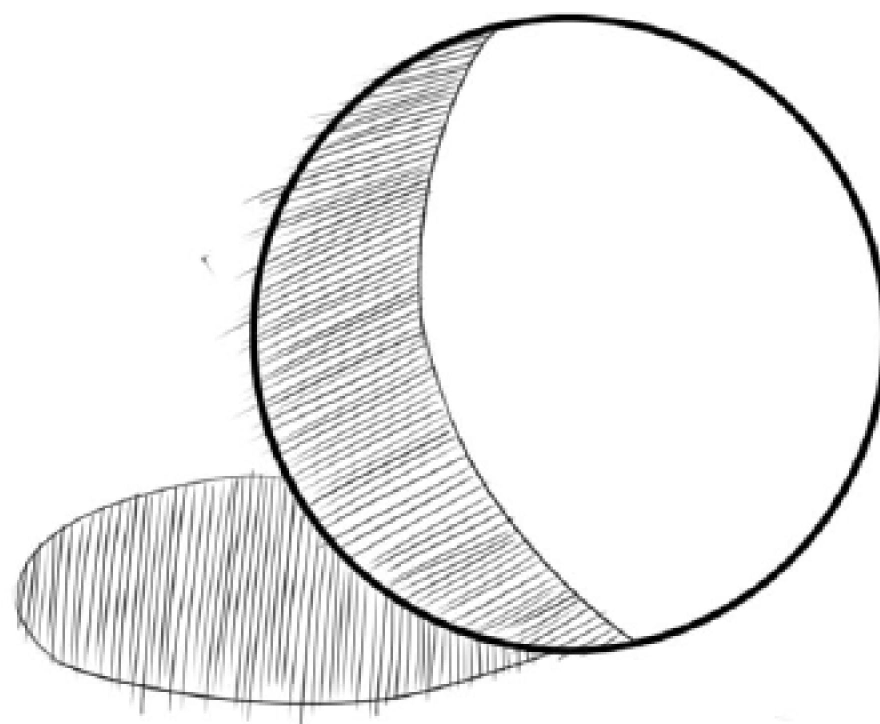




2.2.3　绘制阴影

描绘场景时，常常会用到光影的效果，用不同的方式表现出来的效果是不一样的。下面我们主要介绍两种绘制阴影效果的方法。





灰度色块的光影效果

明显、细致，画面更加丰富。色块也是描绘特效的快捷方式。

排线的光影效果

排线法的光影效果明暗表象灵活。浅色排线一次即可，暗部排线可以叠加、交叉，使画面更具有立体感。

学会如何绘制物体的阴影效果了吗?

下面，一起来为上例场景的画面添加光影效果和其他特效。用灰度给电线杆、招牌等比较有象征性的物体添加特效，突出表现它们；用稀疏的排线给窗户绘制玻璃效果；用大量紧密的排线给整个场景添加光影效果，使画面更加自然、立体。



2.3 线稿草图绘制小试牛刀

学会了绘制漫画场景的九大基本步骤，下面将对场景构图进行详细的分析解读，一起来学习几种常见的构图方式。

2.3.1 实战——消失点构图（现代起居室）

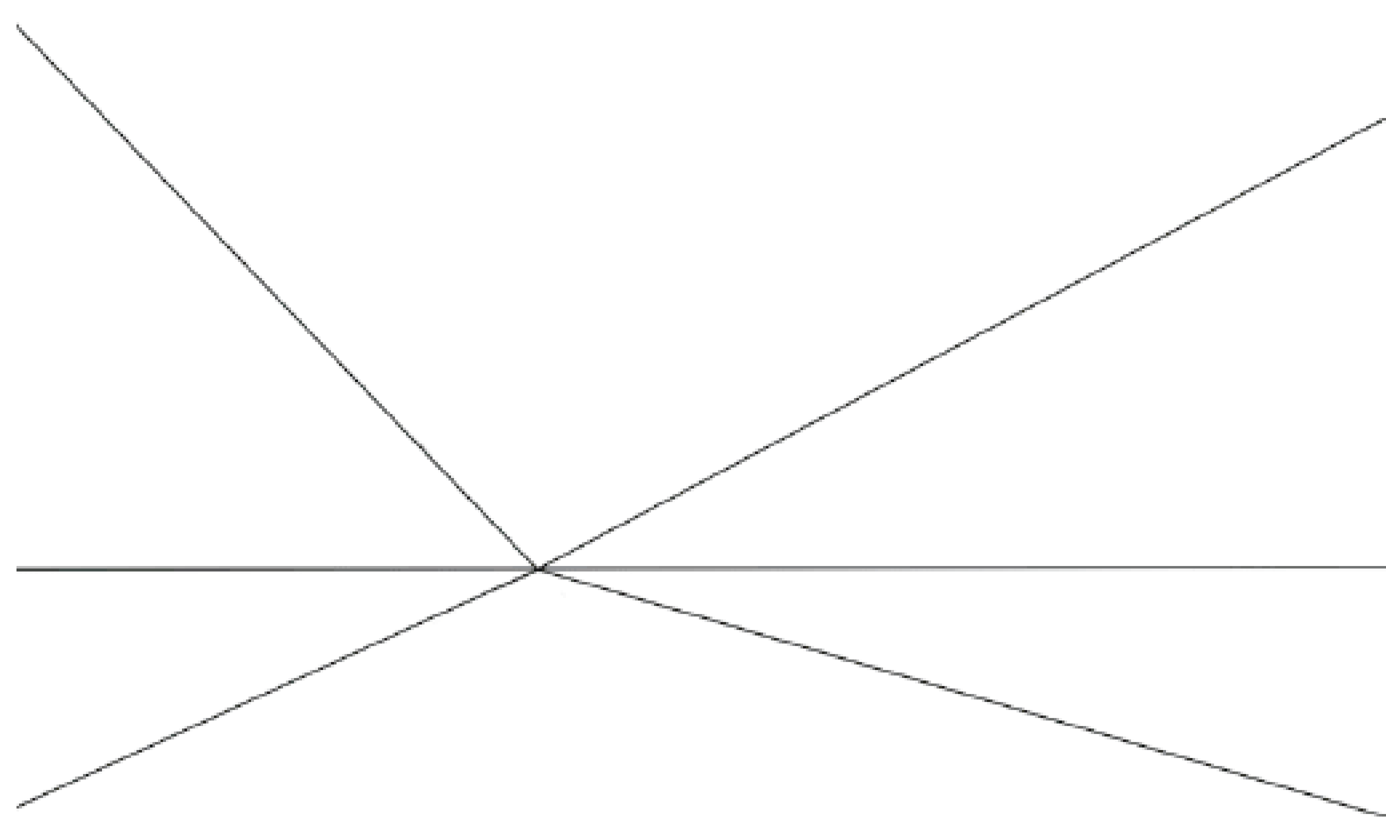
平行线汇聚于一点，这个点被称作消失点，这种构图就称为消失点构图。

消失点构图不但可以让画面更具冲击力，而且平行线会引导观者将视线移至消失点，使得画面的空间感更强烈、更集中。



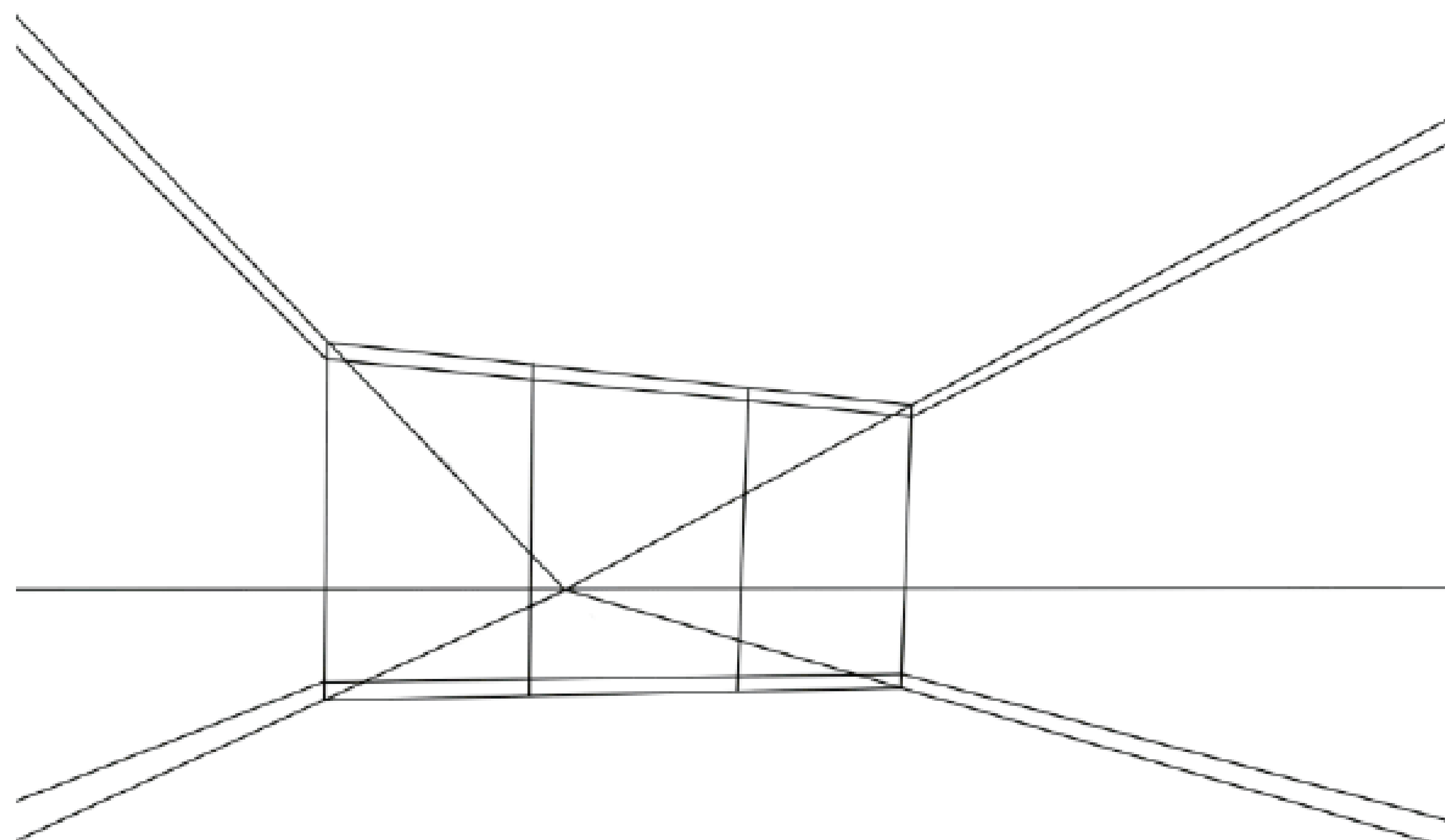


消失点构图是我们接触到的使用最多的构图方式，下面我们以现代起居室为例，一起来学习消失点构图技法吧。

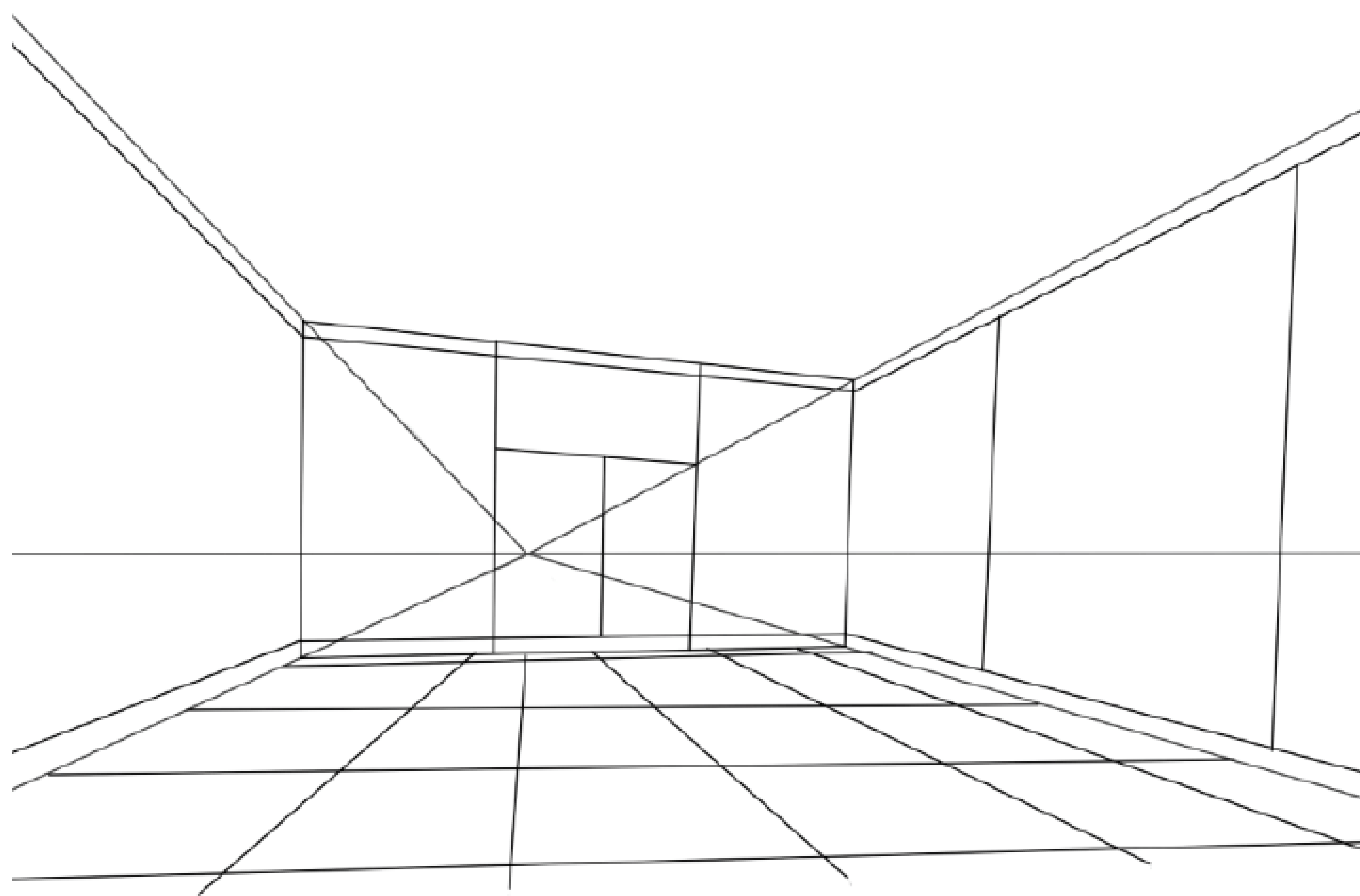


1 根据室内建筑线条绘制出场景的透视辅助线，中间点为消失点，横线为视平线。

2 根据透视辅助线绘制出室内建筑的基本构架，勾画出墙体的外形轮廓线。





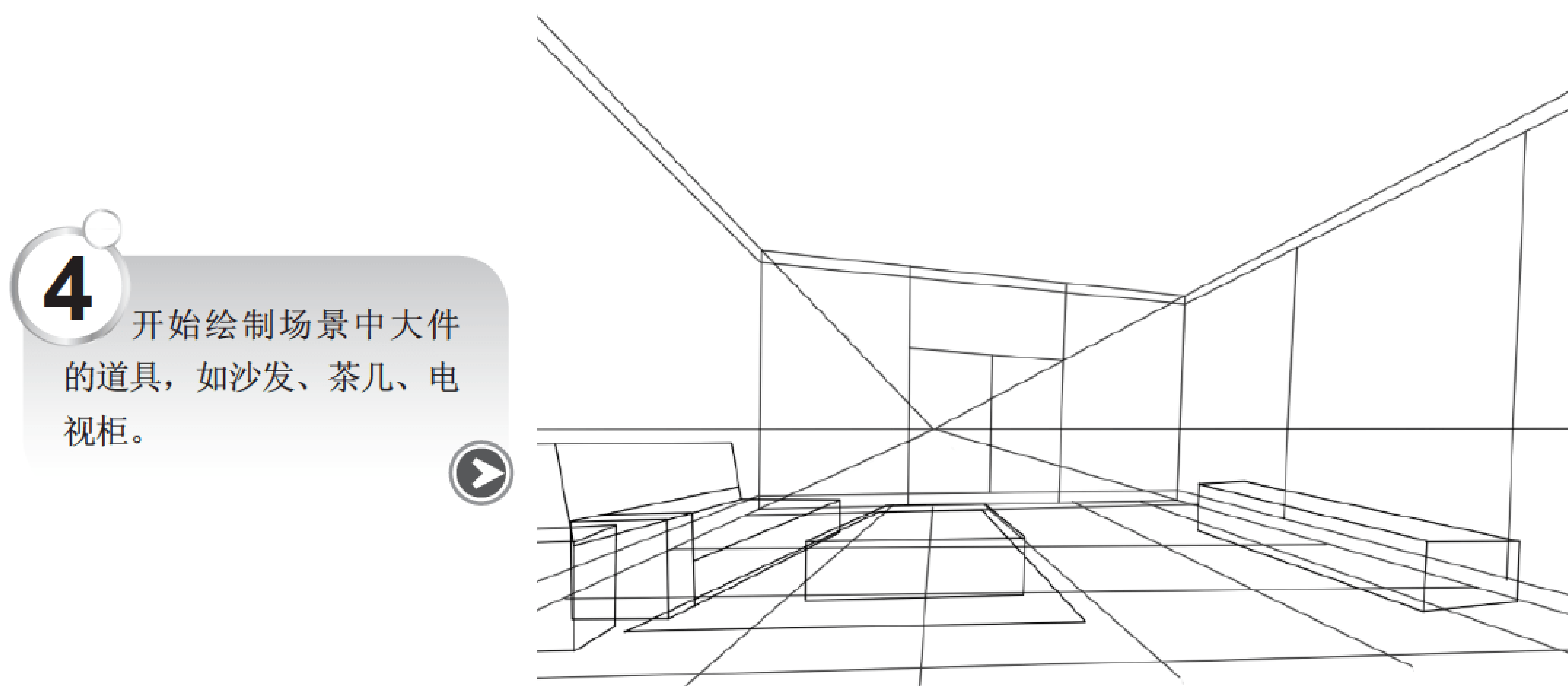


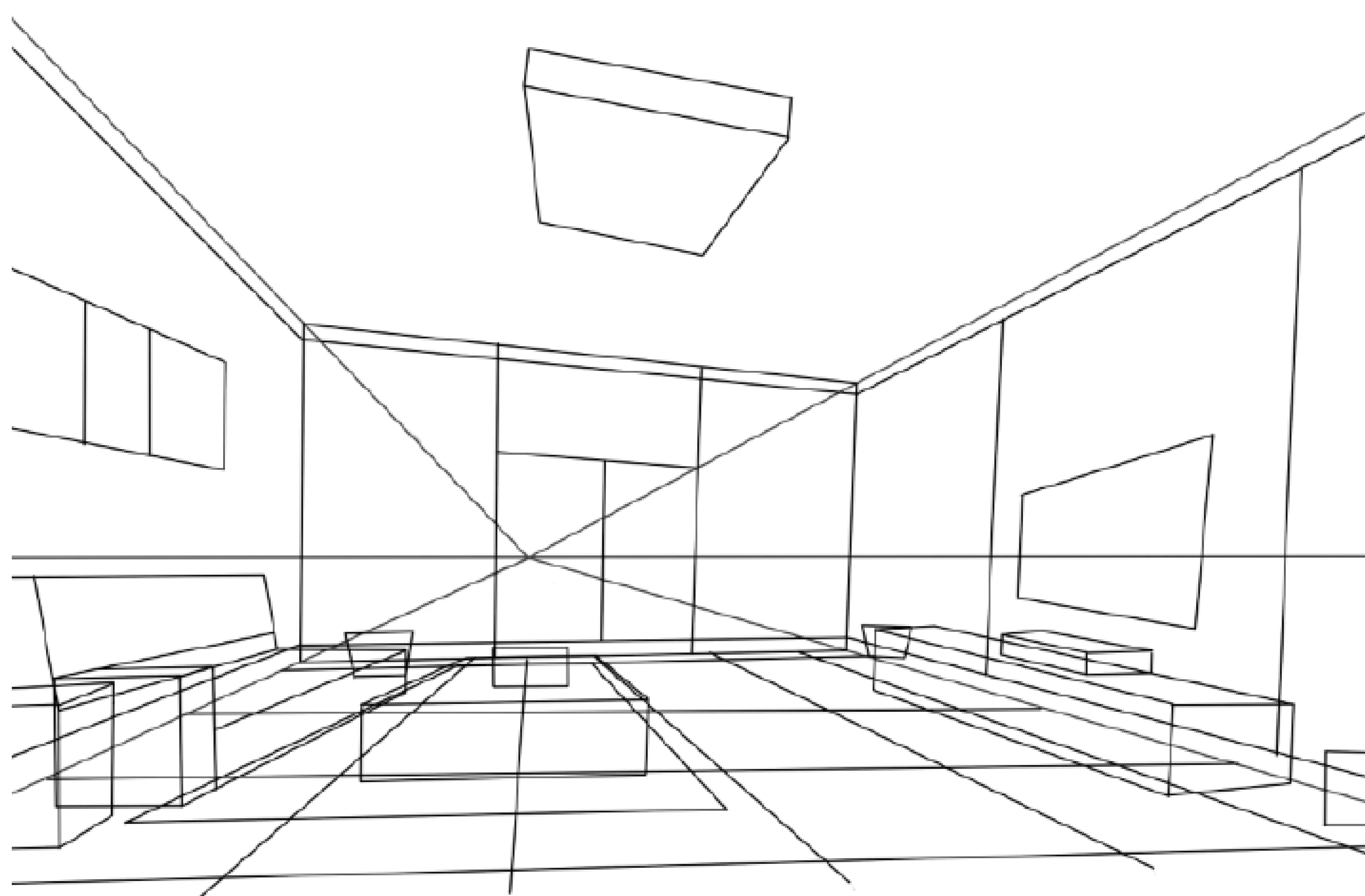
3 给墙壁和地板添加纹理，增强空间的立体感，也为之后绘制物体做铺垫。



4 开始绘制场景中大件的道具，如沙发、茶几、电视柜。

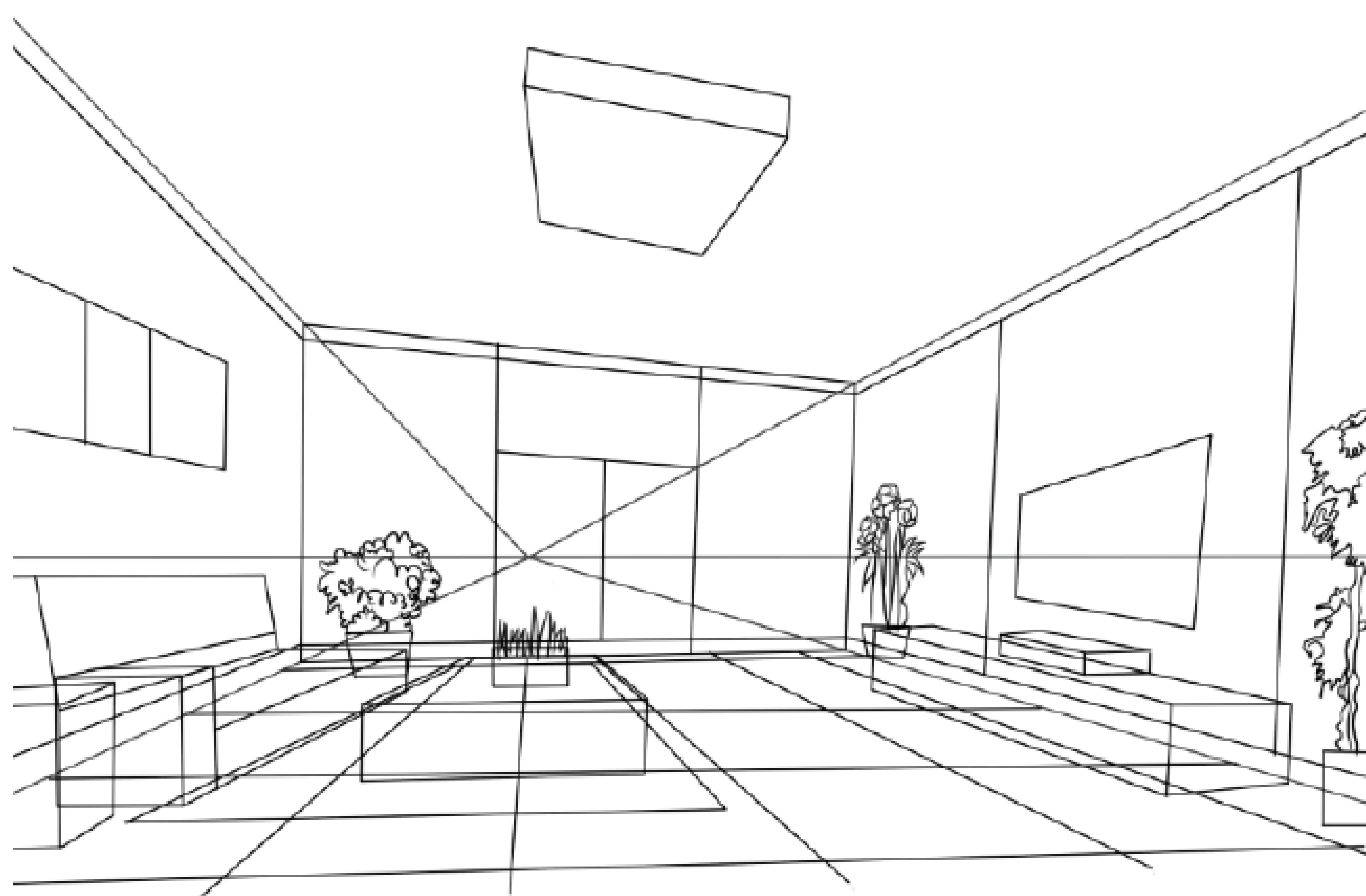






5 继续充实画面，勾画出室内的小件家俱和电器等。





6 美好的生活怎能少了花草植物的点缀呢。在角落、茶几上摆放上几株绿色植物以及鲜花，这样更显得起居室既温馨又有情调。

7 接着细化画面内的各个物体，将其透视、廓形、细节等绘制出来。





8 擦去画面中多余的线条，场景就基本完成了。







9 给窗外添加点风景，使场景画面更加完整。绘制窗外景物的时候，要注意物体的远近以及下笔的轻重。

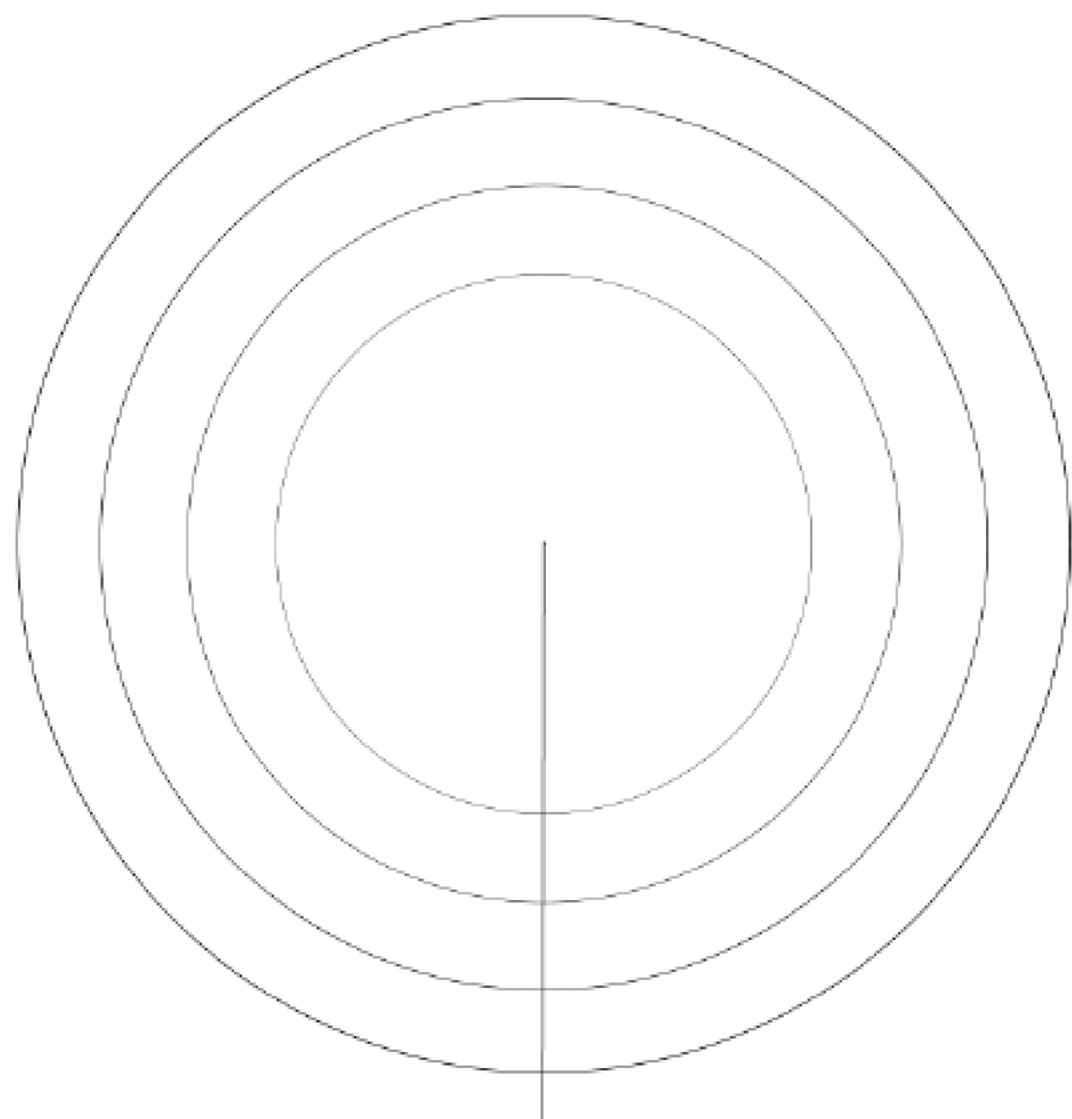




10 最后给窗户加上玻璃效果，用灰度给室内物体加上阴影效果，使整个画面达到圆满。现代起居室场景就这样完成了。

2.3.2 实战——圆形构图（仰视通天塔）

圆形构图又叫O形构图，它的边线无首无尾，整体感圆润，在视觉上给人以旋转运动和圆满的感受。

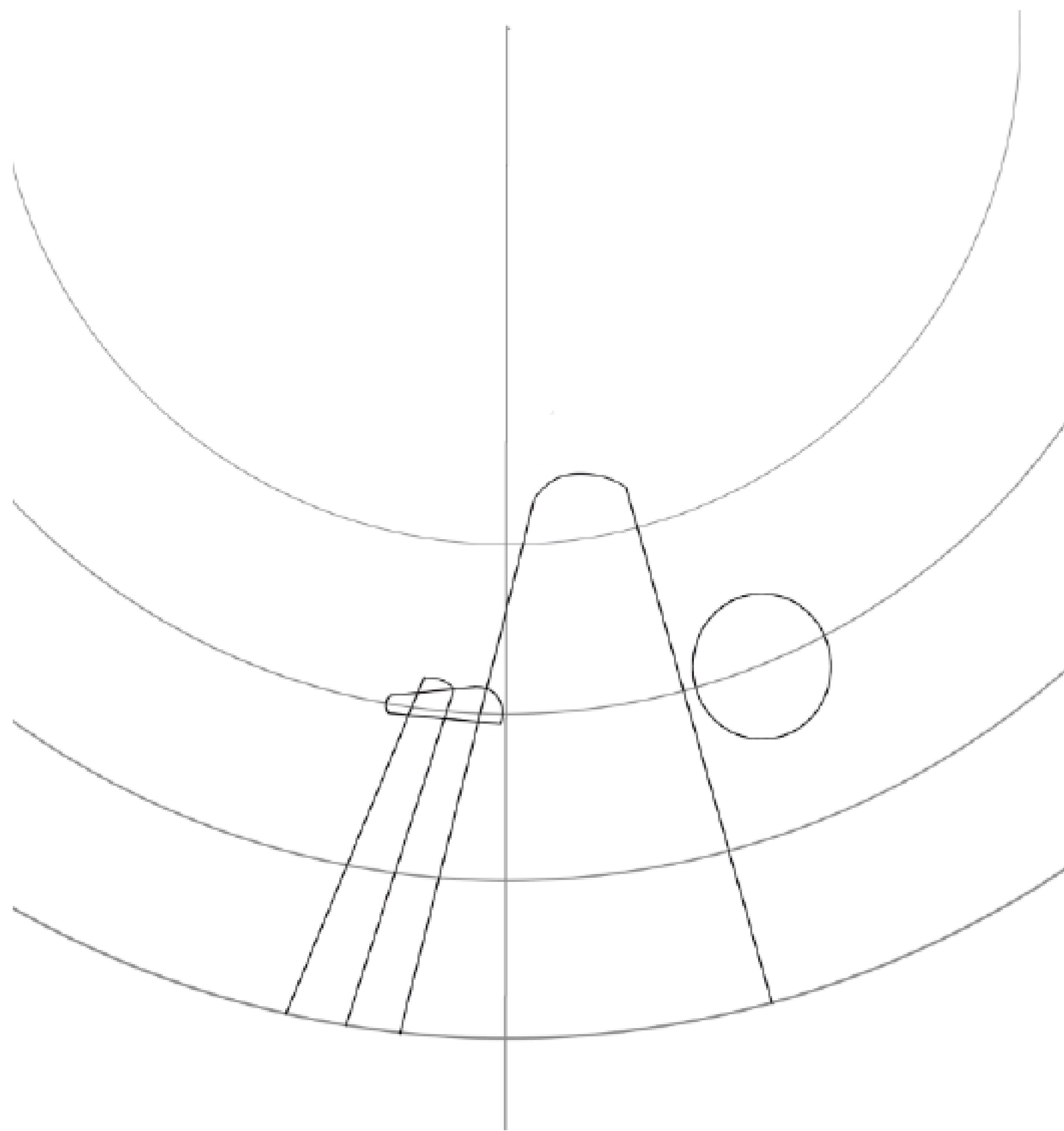


一幅完整的场景图，一般都分为远景、中景、近景三个层次，根据个人绘画习惯的不同而采取的绘画次序不一。

以此为例，一起来学习一下在漫画场景中绘制景物的先后次序吧。

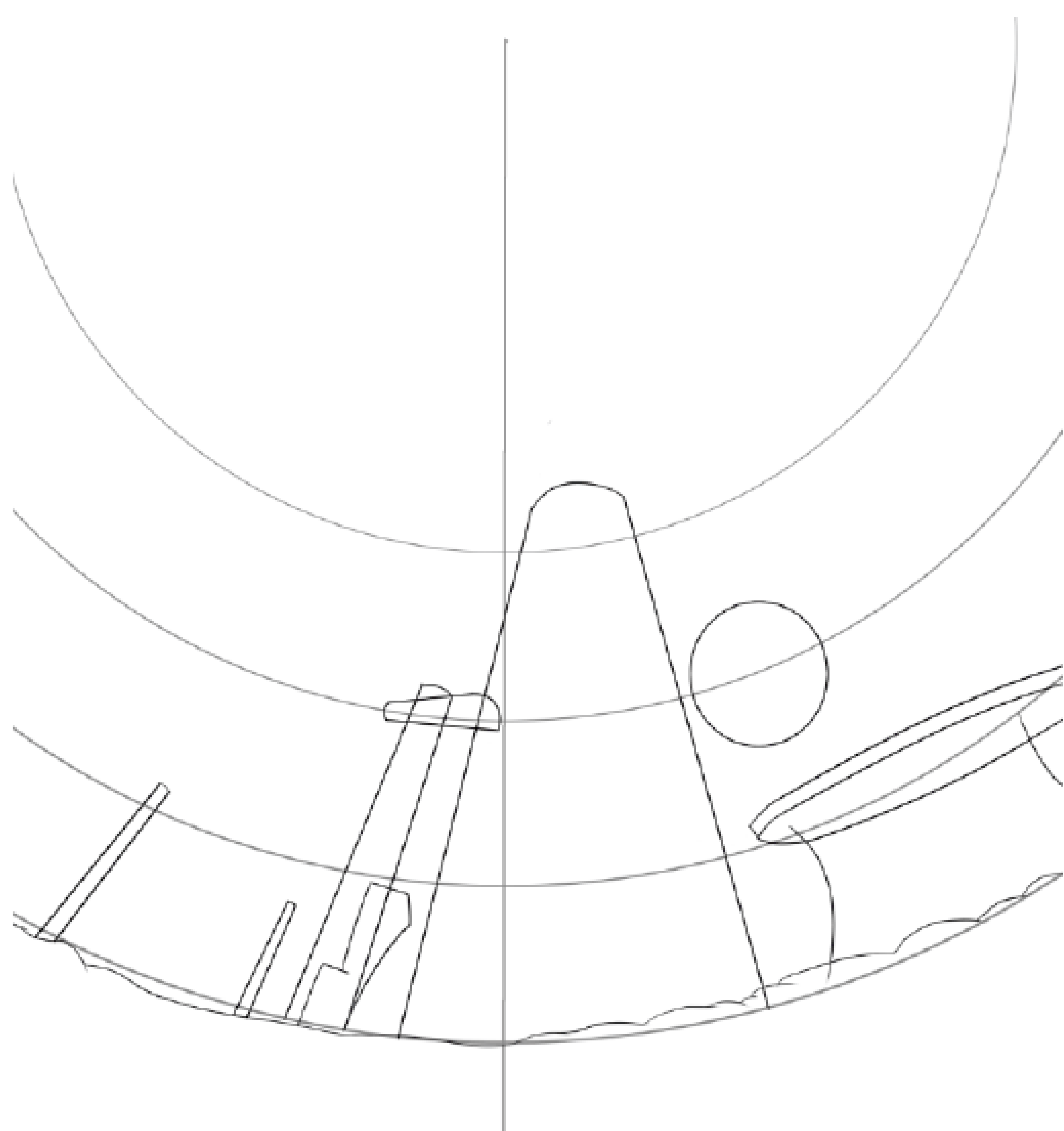


1 在圆形构图中，画面的背景或物体大致呈圆形或椭圆形。先在场景中拉出透视线和圆形的进深感，绘制圆形辅助线。



2 然后在圆形辅助线下部画出主体建筑物的轮廓。

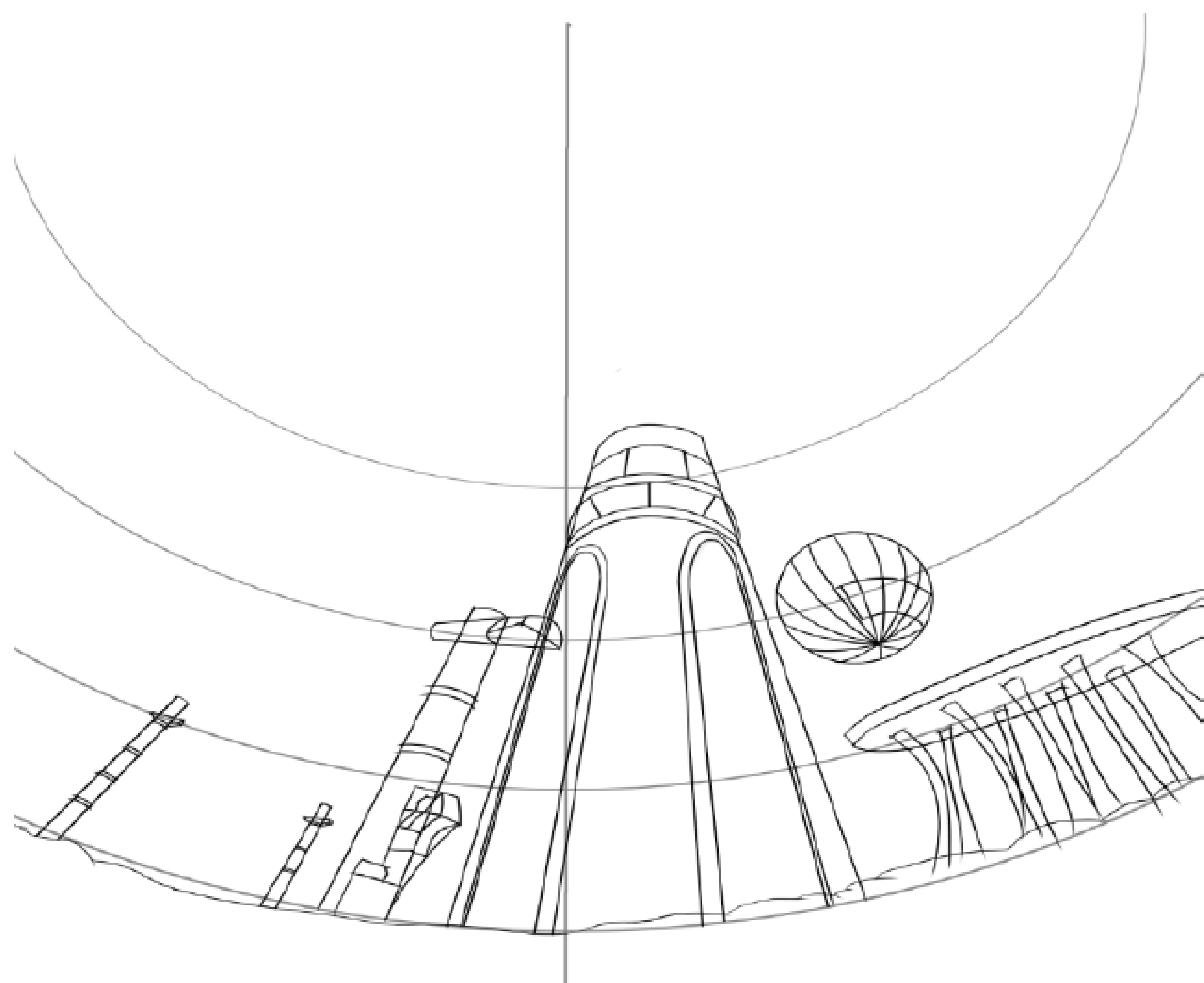




3 以中心建筑为参照点，添加周边及远处的其他建筑物，绘制出地面线条的走向。







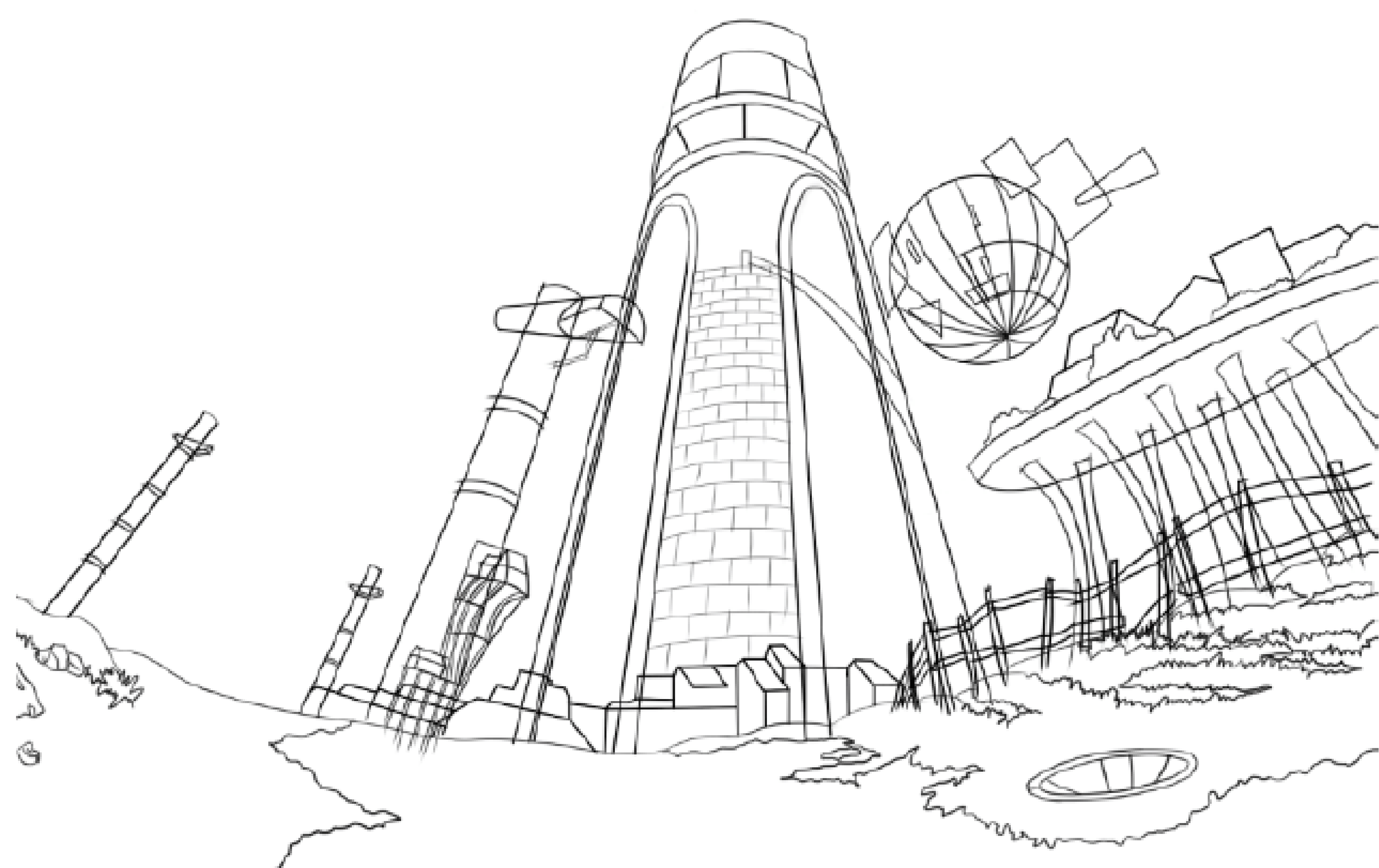
4 在画面中的建筑物上添加线条，勾画出建筑的基本外形。

5 中景基本绘制完成，我们接着开始绘制近景，如中间的道路和路边的花草等物。





6 完成了近景和中景的大致绘图，继续给场景添加小的物体，如篱笆和高塔下的小房子。

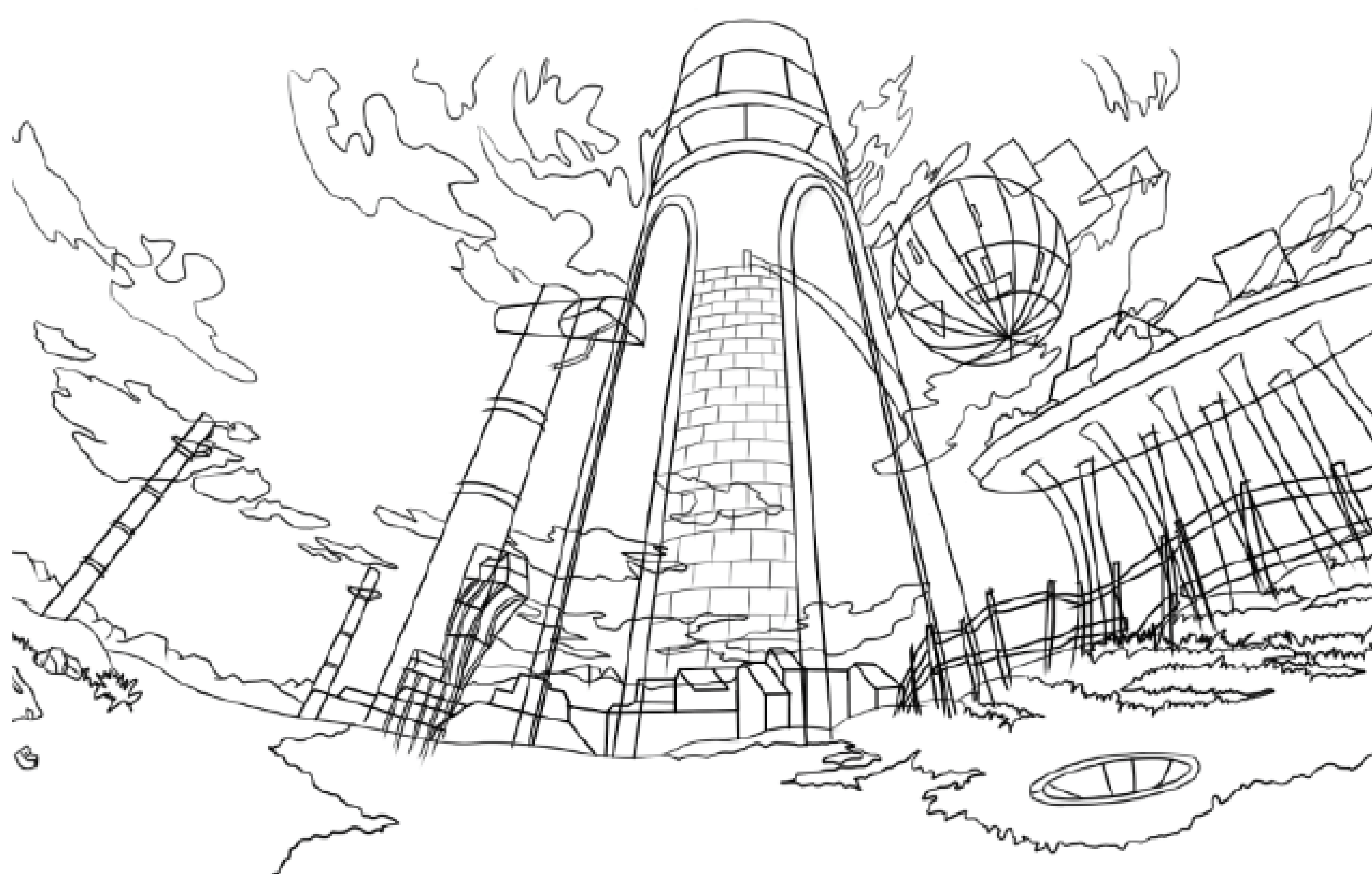


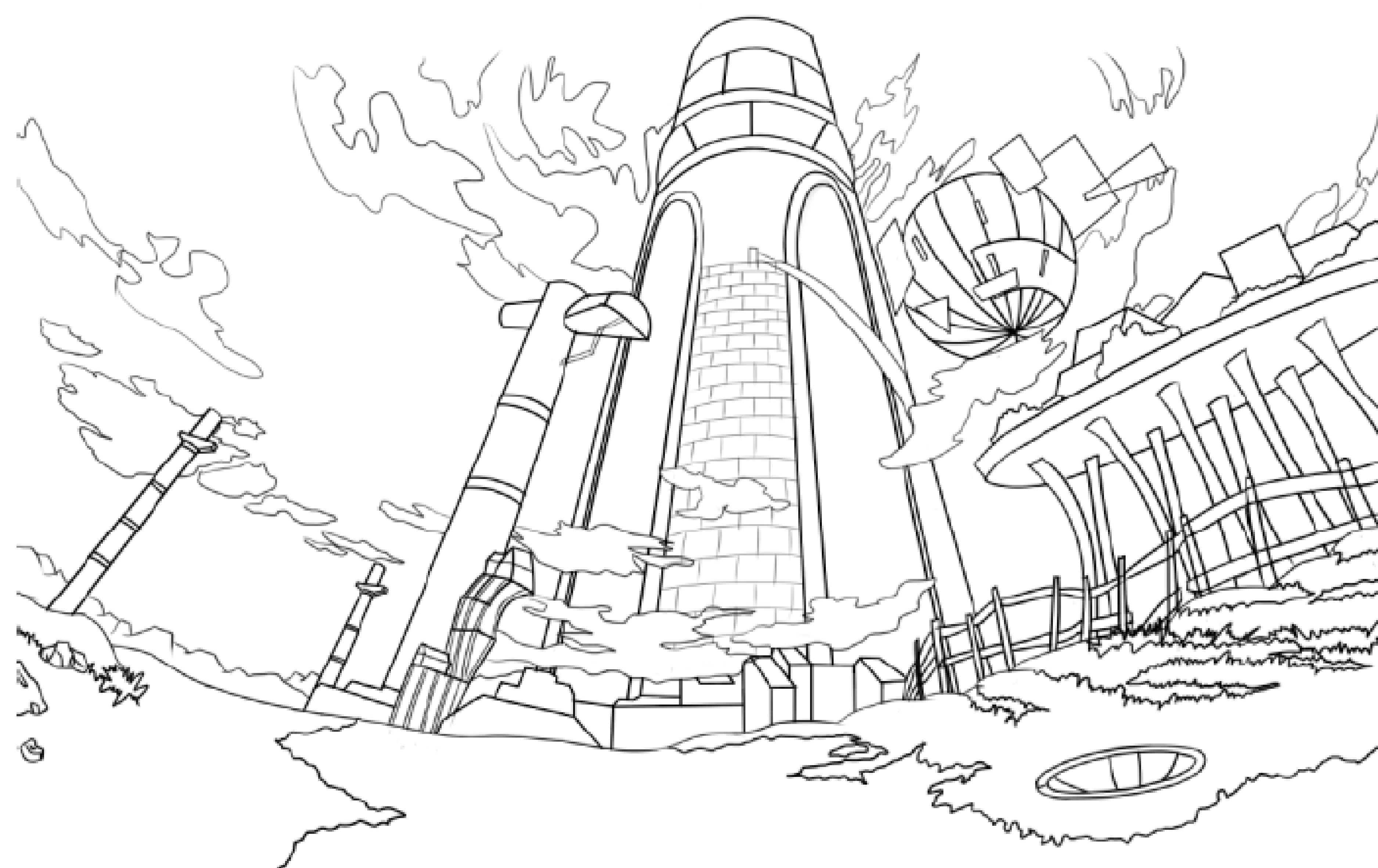


7 接着，开始勾画场景中各物体的细节。

8 最后绘制场景中的远景，勾画出天空中的云朵和远处的山峦，使画面更加饱满。



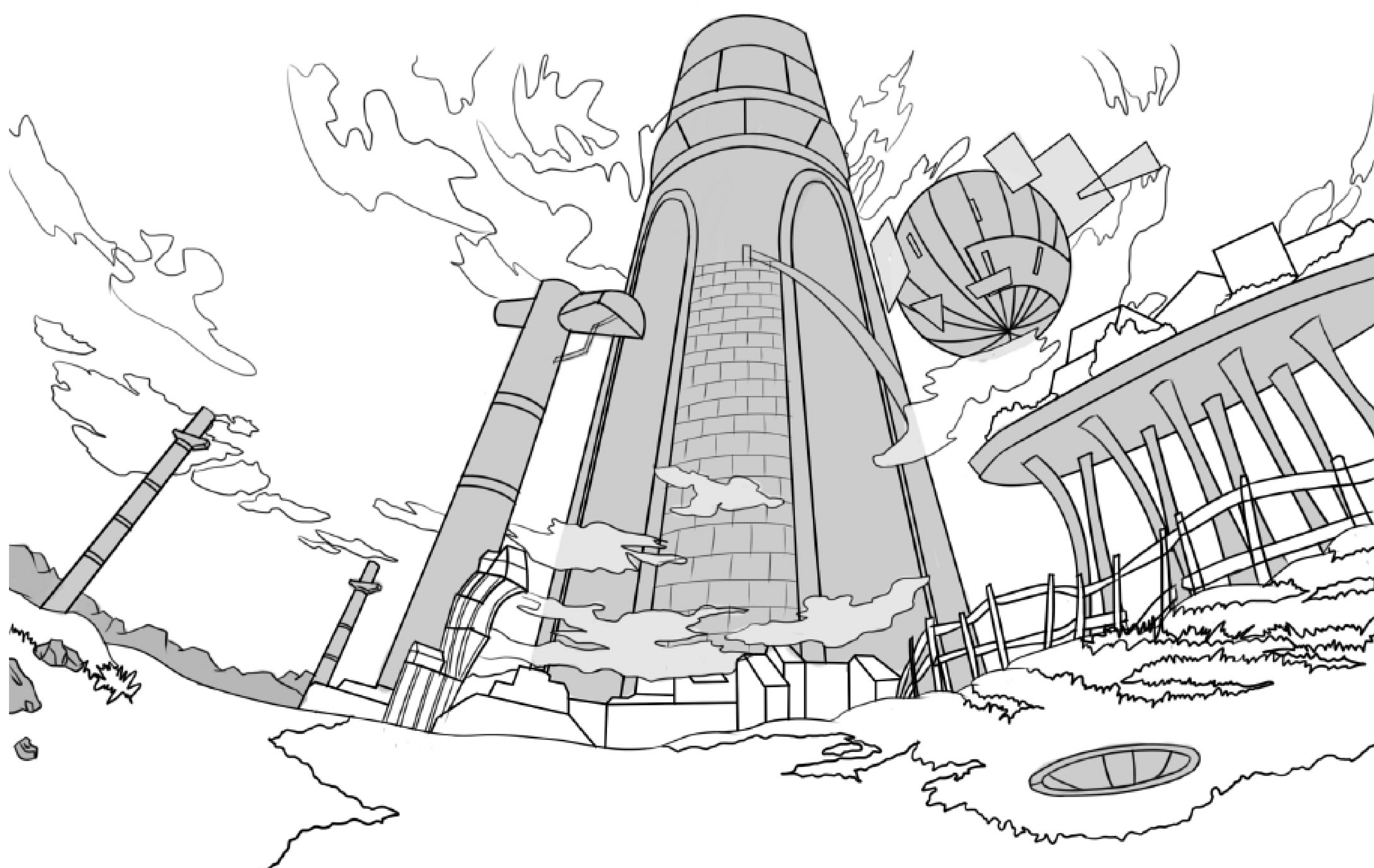






9 擦去画面中多余的线条，注意景物的前后远近关系和物体的透视。







10 用不同深浅的灰度给场景添加特效，突出中心建筑，使画面圆润、丰满，更加有立体效果。





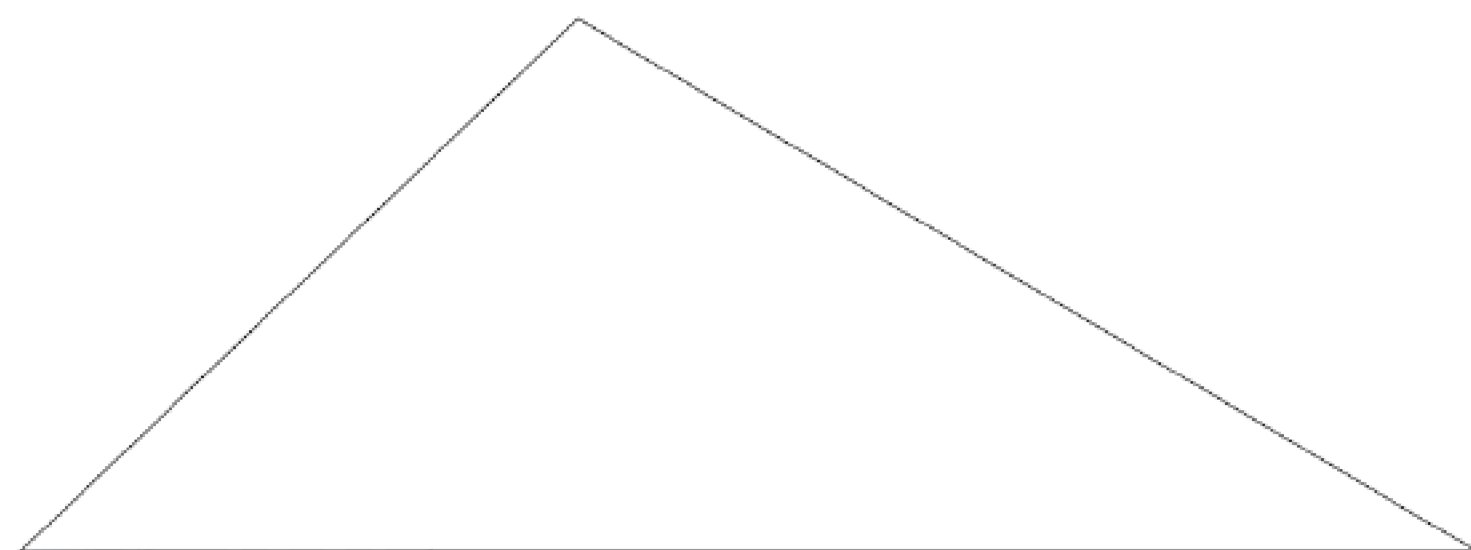
11 用排线法绘制出场景的光影效果和木质纹理等细节，精化整个画面，让画面看起来更加自然、和谐。

2.3.3 实战——三角形构图（山顶小屋）

三角形构图：以三个视觉中心为景物的主要位置，有时是以三点成面几何构成来安排景物，形成一个稳定的三角形。

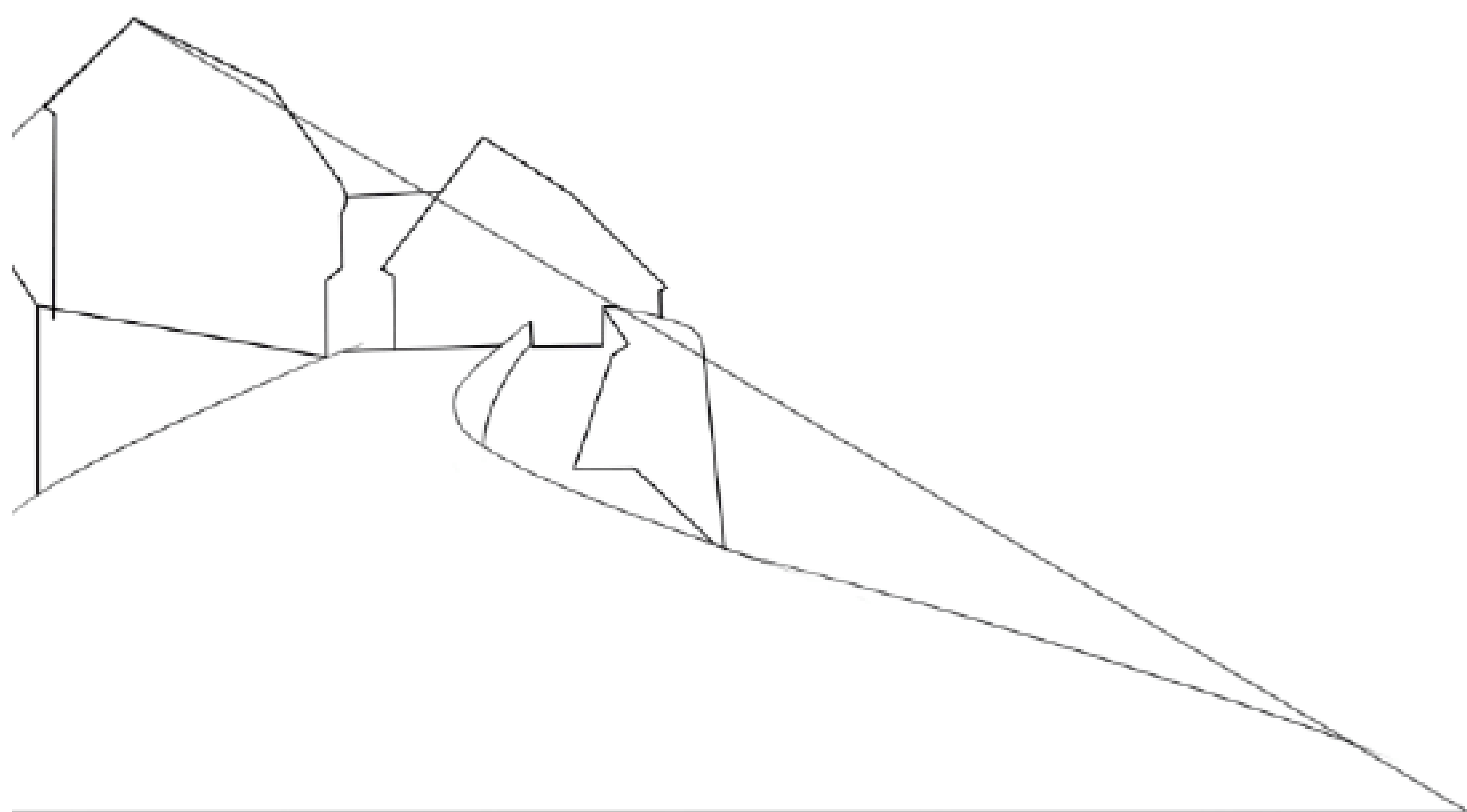
三角形可以是正三角形，也可以是斜三角形或倒三角形，其中斜三角形较为常见，也较为灵活。

三角形构图具有安定、均衡但不失灵活的特点。



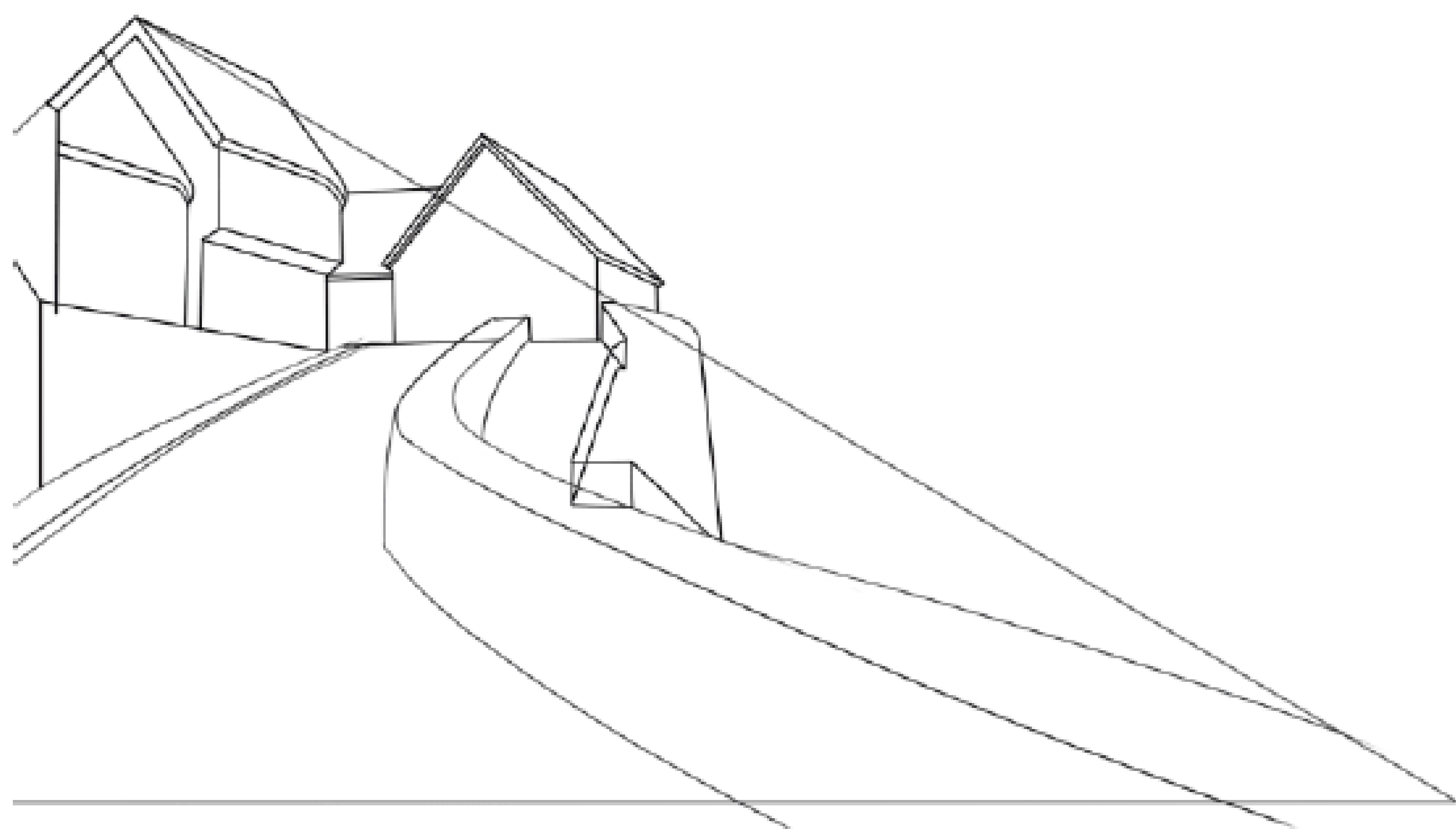
1 从整个场景出发，确定构图，绘出三角形。







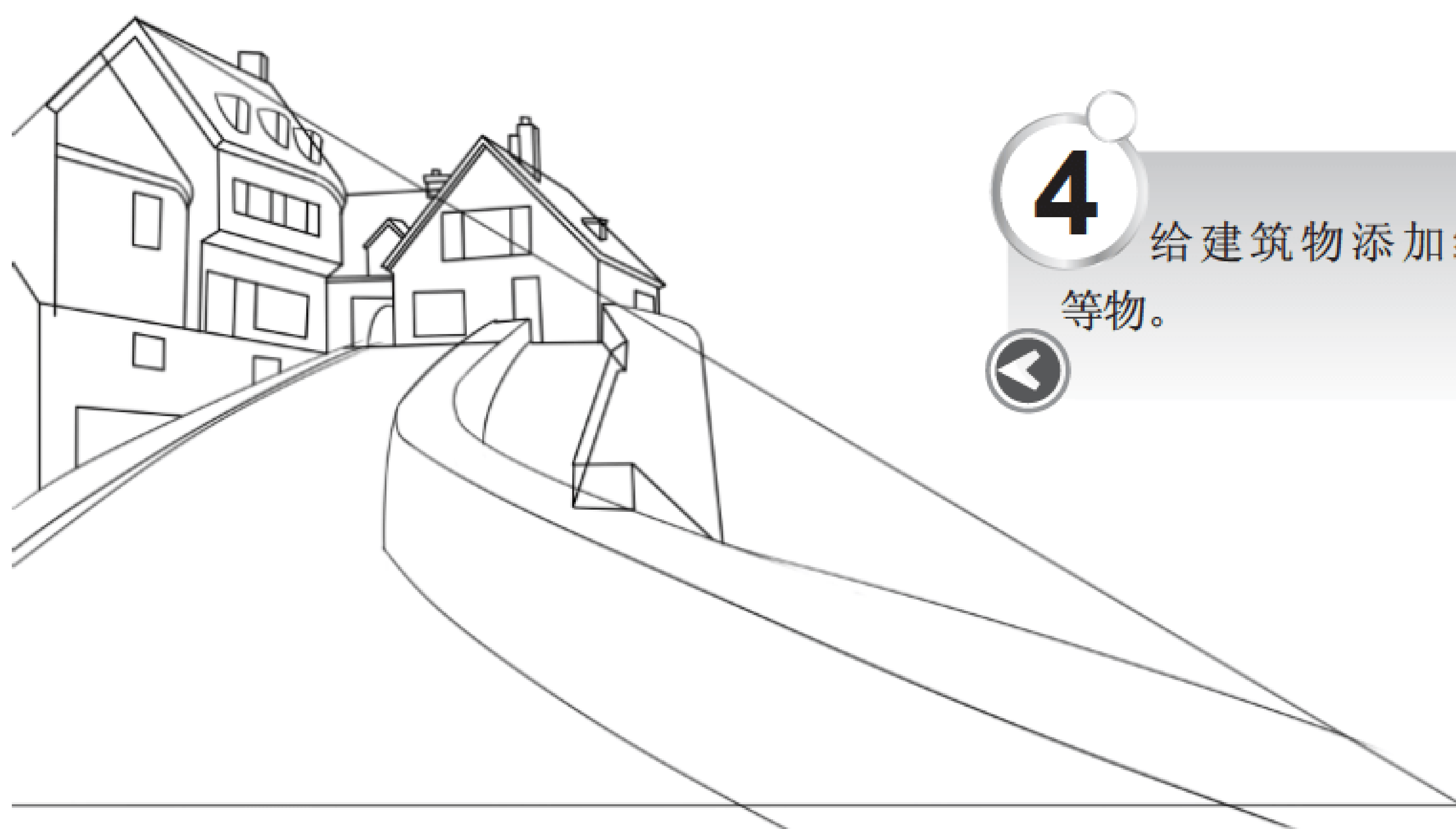
2 在三角形构图的基础上，描绘出中心景物的主要位置和外形轮廓线。





3 根据物体的透视关系，绘制出中心景物的基本透视图。







4 给建筑物添加线条，绘制上门窗、烟囱等物。





5 细致地绘制出画面中各建筑物体的细节，使中心场景更加丰富。





6 开始绘制画面中的近景，如路灯，给近景中的道路、围墙添加效果。



7 完成主体场景后，开始绘制场景的背景，采取中心扩散法，先绘制出最接近中心场景的背景部分。





8 添加背景，将山下小屋的基本外形轮廓勾画出来。注意，绘制场景中的背景时，可以虚化背景，将大致轮廓表现出来即可。







9 继续完善中心场景的背景，将天空的效果勾勒出来，如云朵、鸟儿等物。







10 仔细地将画面中多余的线条擦去，要注意各物体的远近、透视关系。这样，场景线稿图就绘制完成了。



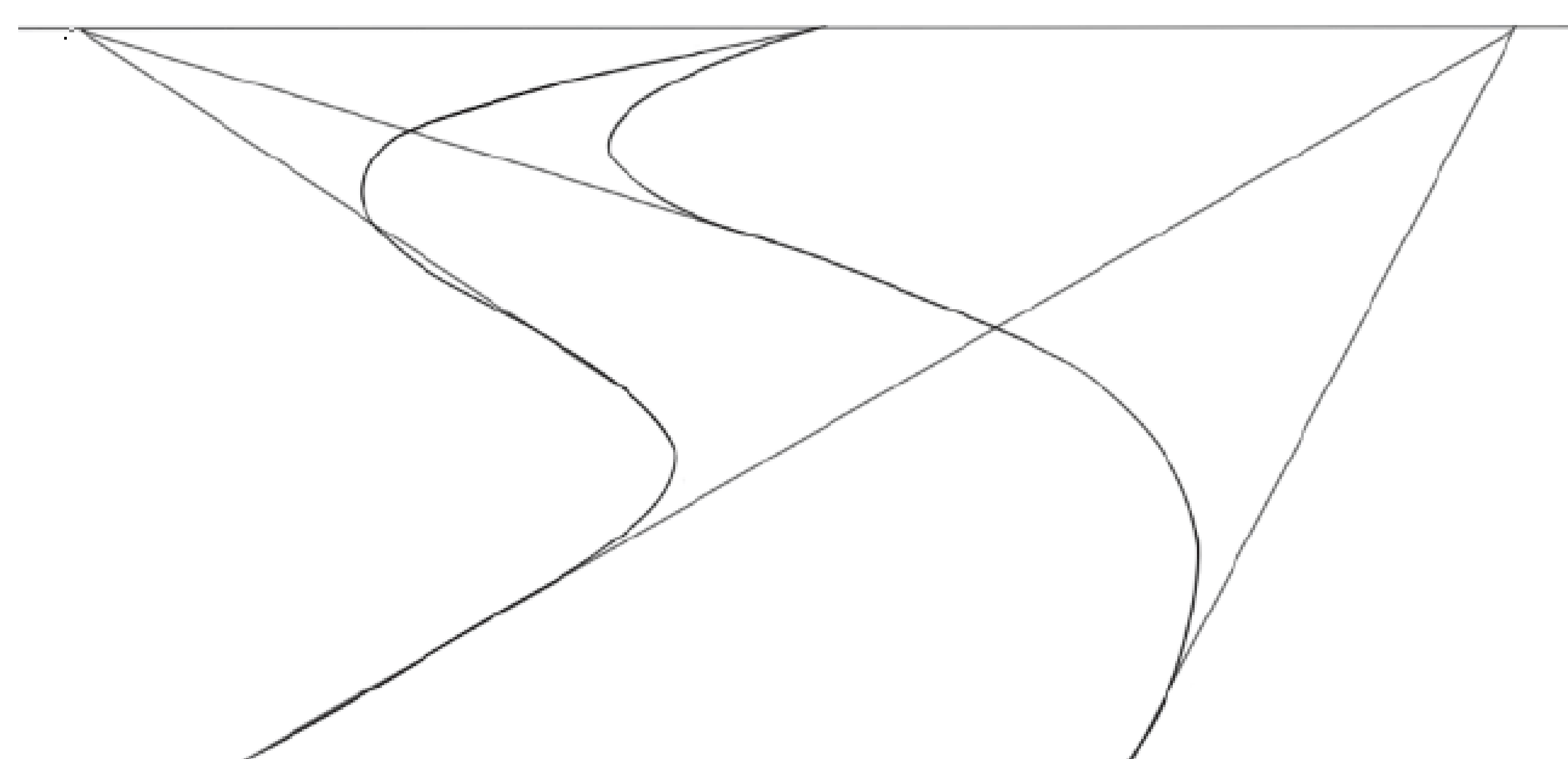


11 用排线法给场景加上阴影效果，使画面更加有立体感。

2.3.4 实战——S形构图（乡间小溪）

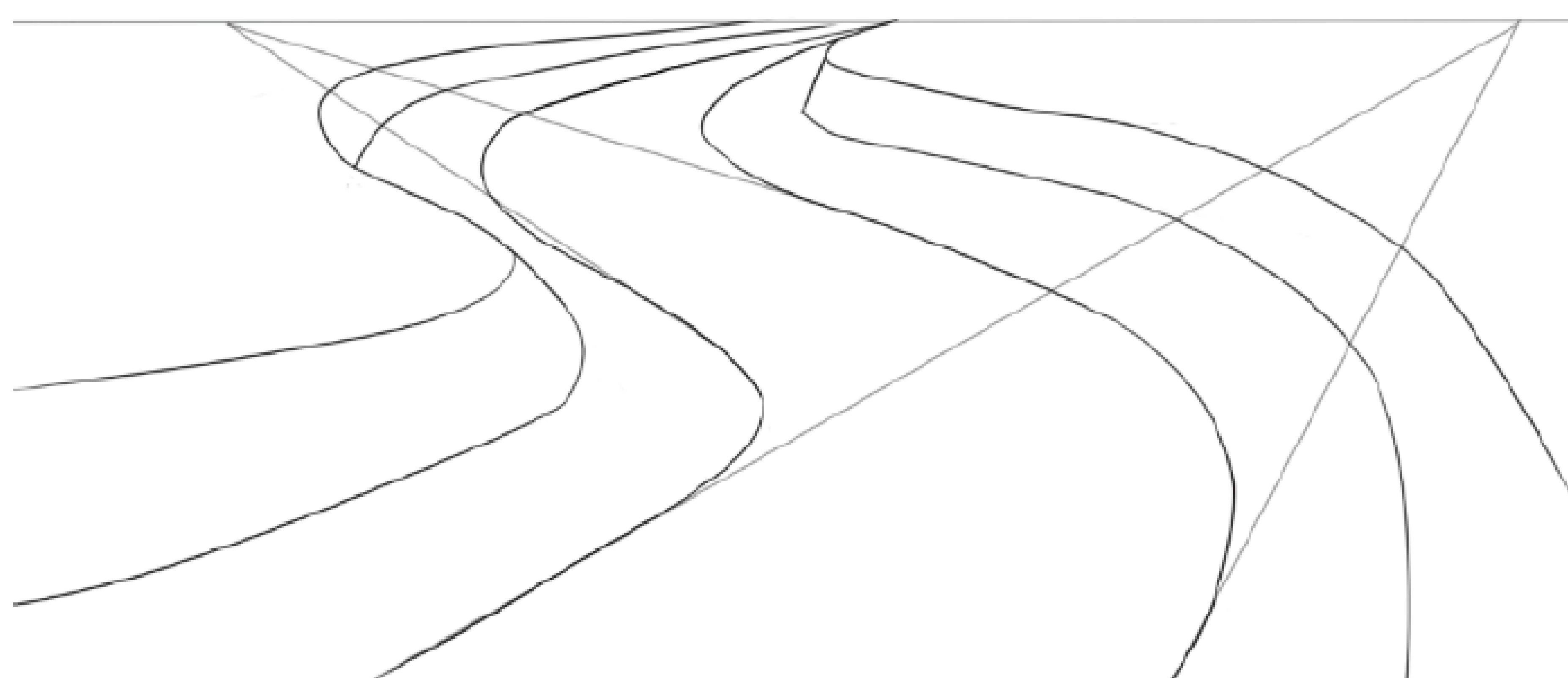
S形构图是指物体以“S”的形状从近景向中景和远景延伸，画面构成纵深方向的空间关系的视觉感。

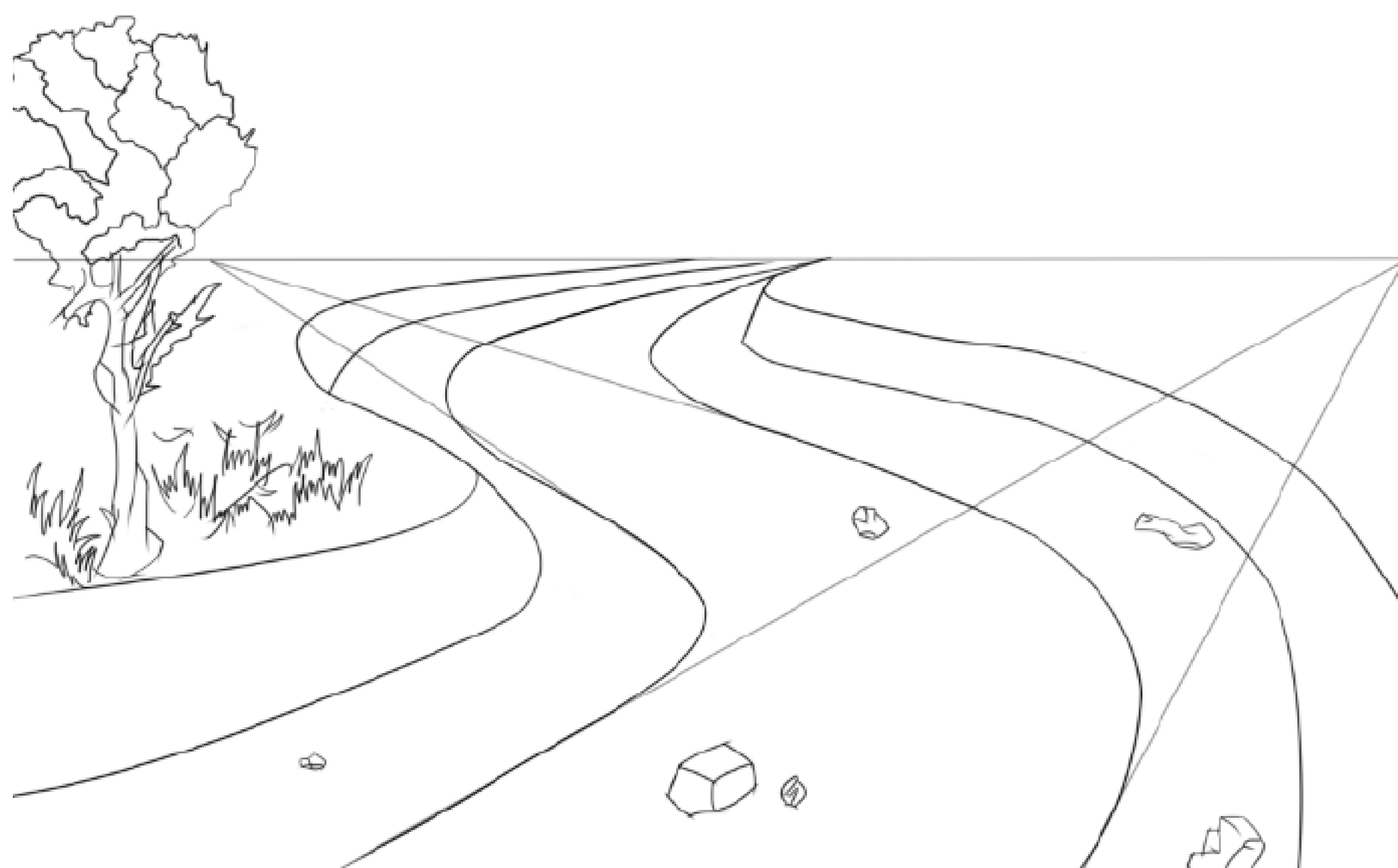
描绘河流、道路、铁轨等物体时多使用这种构图，特点是画面比较生动，富有空间感。



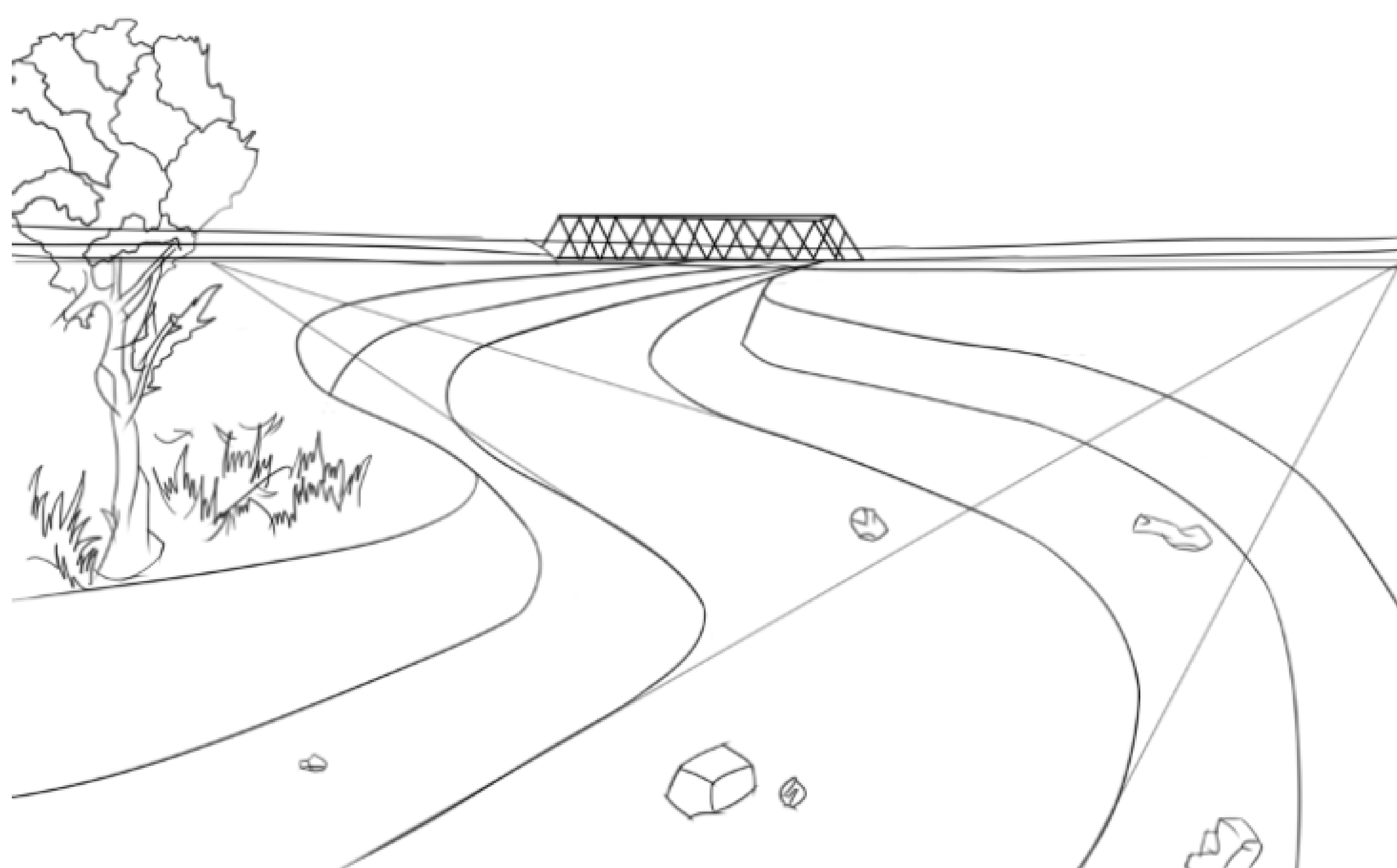
1 根据河流的走向绘制出透视图和视平线。

2 在透视图的基础上，勾画出河流两岸的大致轮廓线。





3 给场景添加道具，将中心场景中的树木、石头绘制出来。



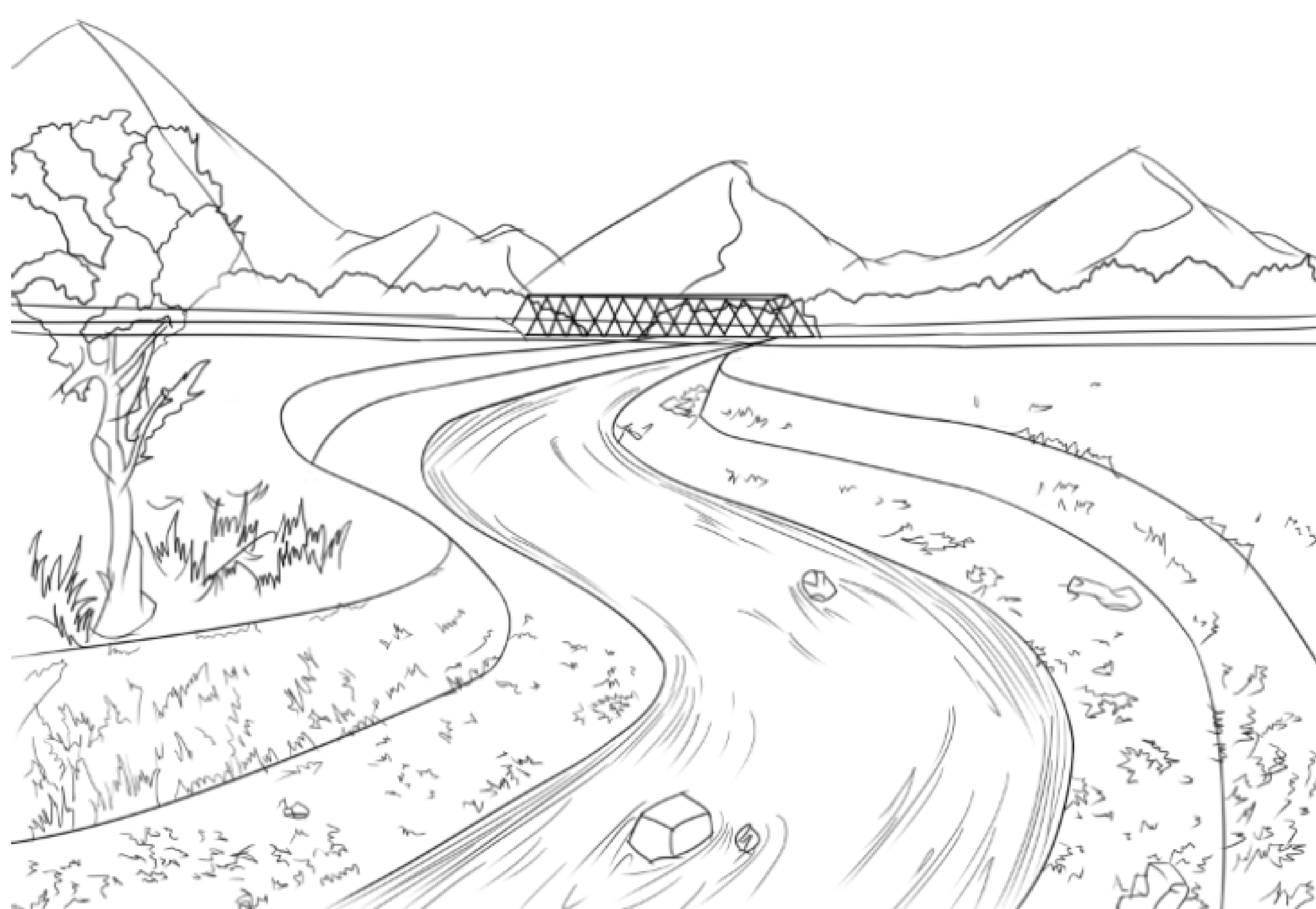
4 开始绘制远景，先绘制出远处的道路以及河流上的桥梁。





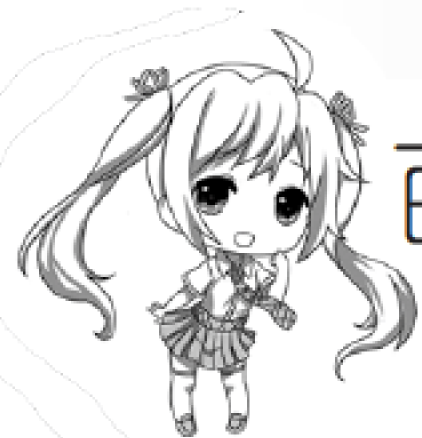
5 继续给场景添加线条，绘制出远处的树丛和山峦。

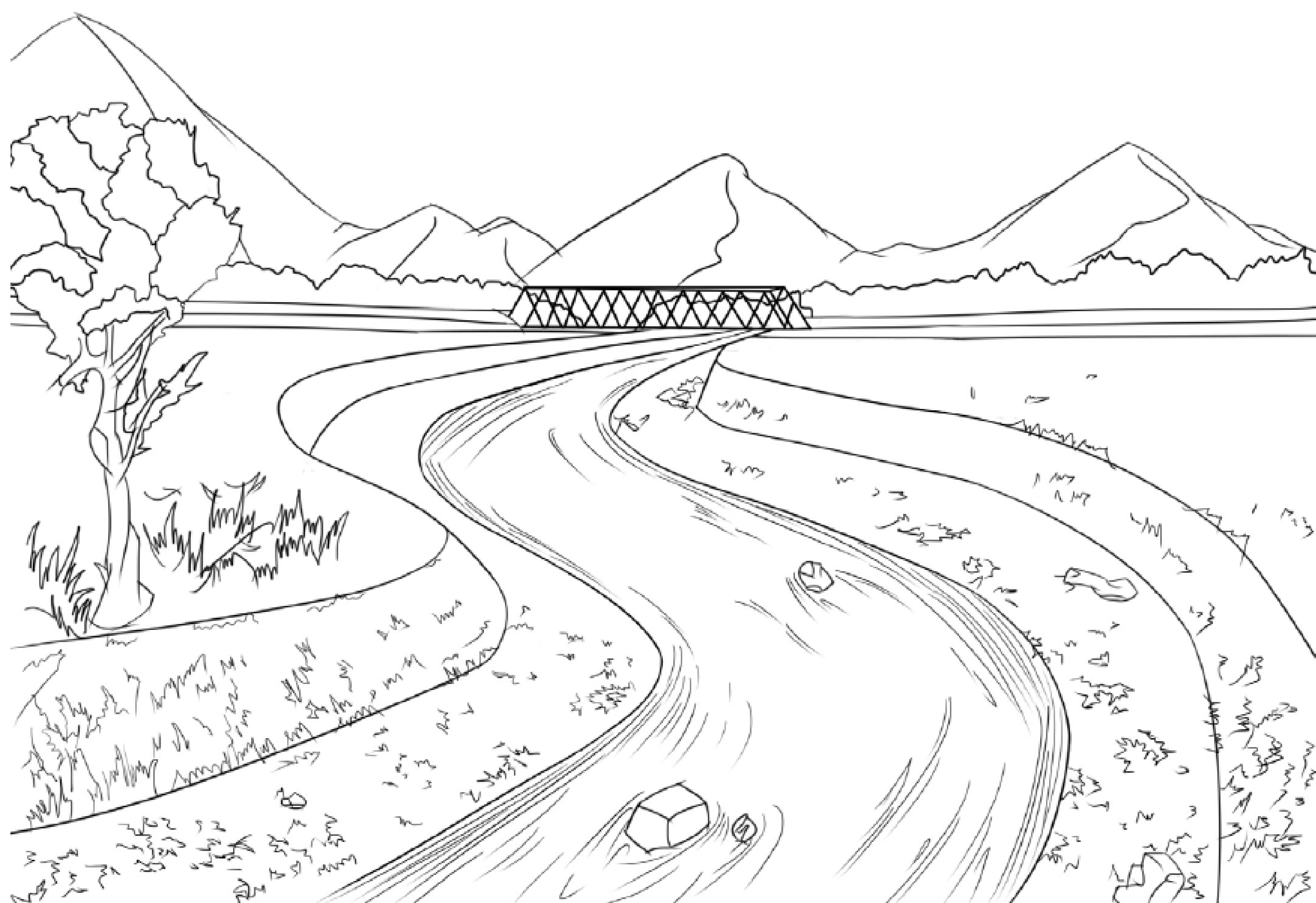




6 给画面中的场景物体添加上特效，如河岸、水流。

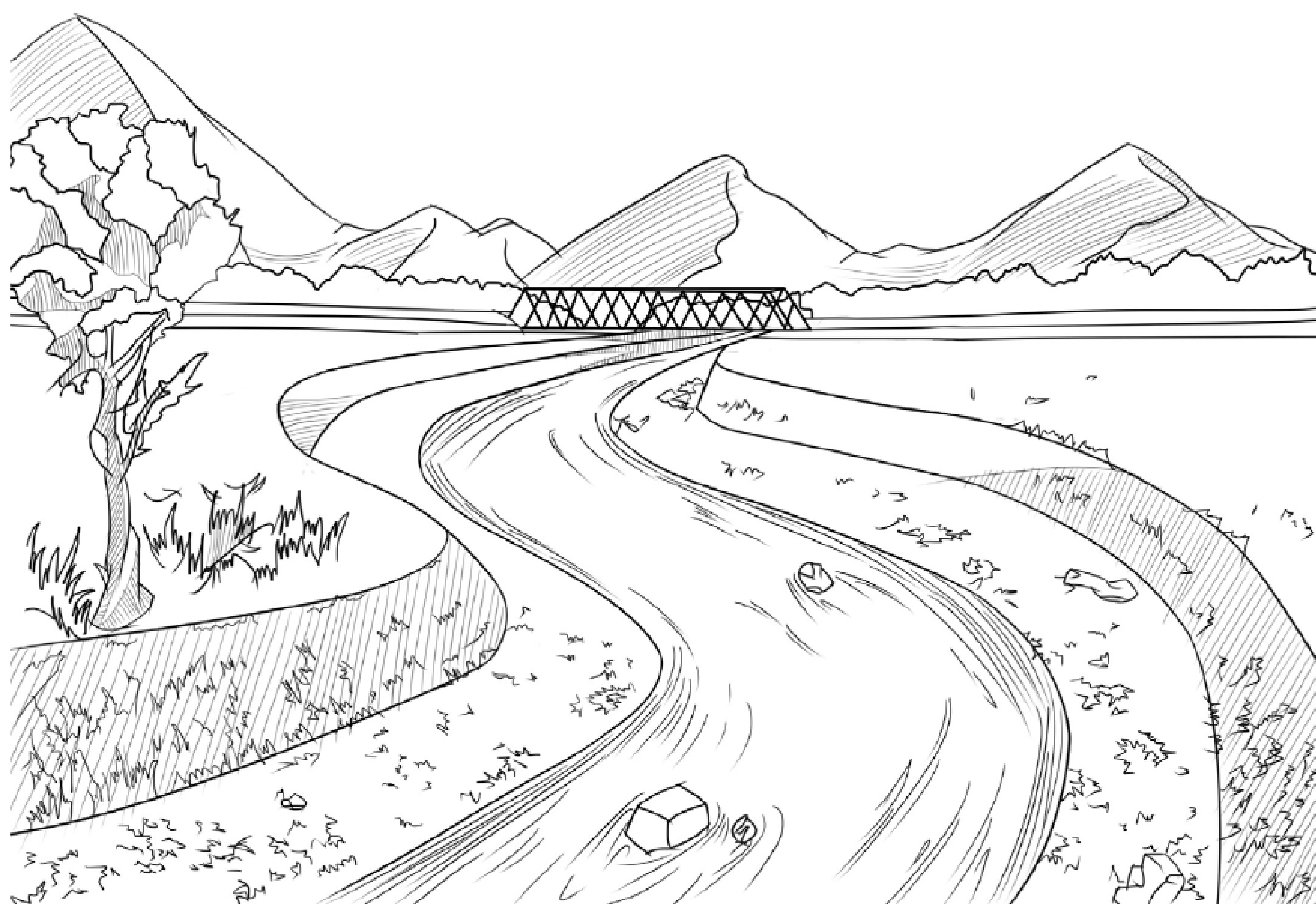








7 擦去画面中多余的线条，使画面干净整洁。



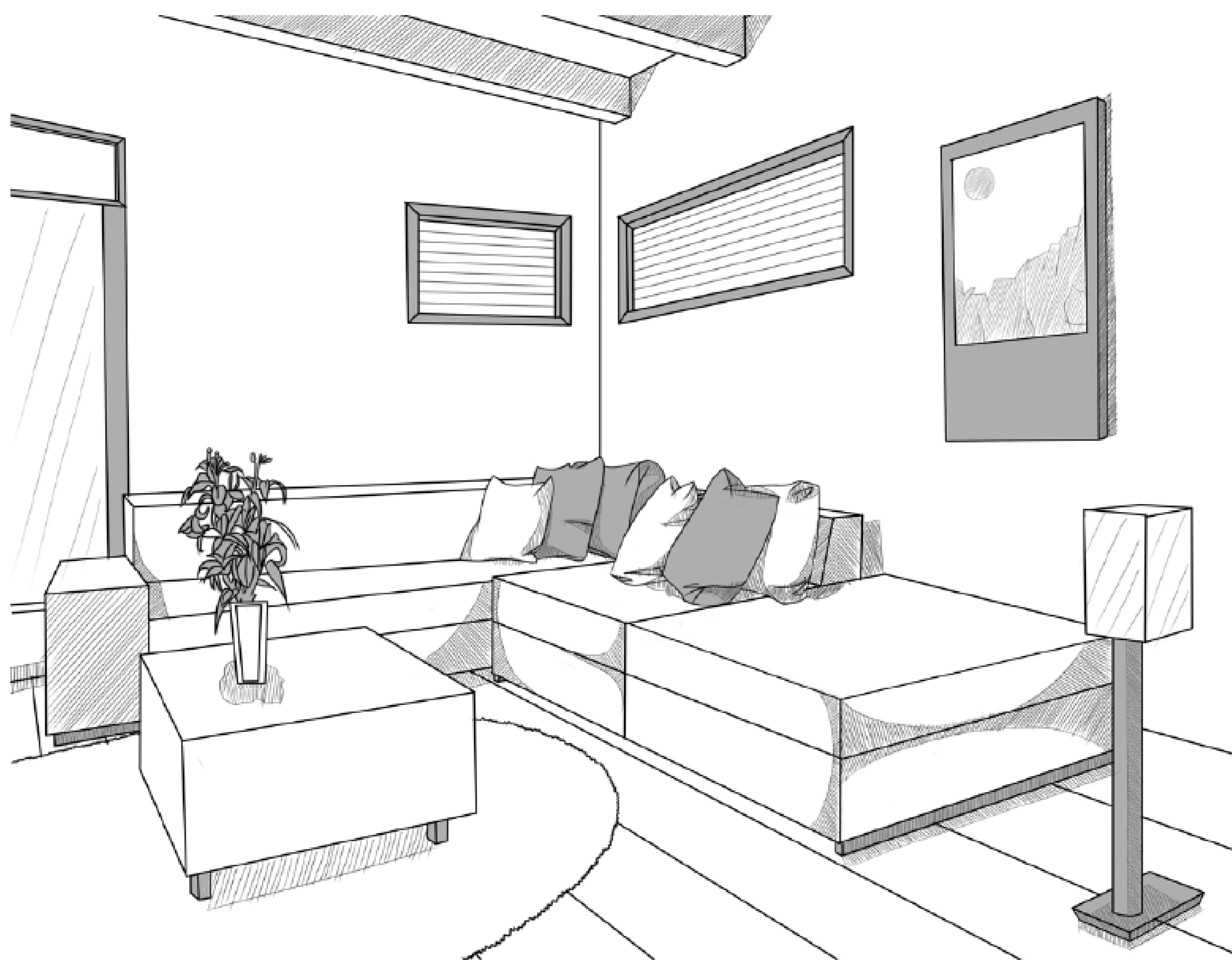


8 用排线法给场景中的各物体添加上阴影效果，使画面更加丰富、立体，以营造亲切、温馨的自然环境。

第3章 城市建筑中的场景道具

本章主要介绍城市建筑中的场景道具。

城市建筑中的场景道具分为室内建筑中常见的道具（门窗、家俱、家饰、家电等）和室外建筑中常见的道具（交通工具、公共设施、城市建筑等）两大部分。本章我们将分别从这两大分类入手，用实例来教读者如何用道具来衬托出城市建筑中的漫画场景。



3.1 室内建筑中常见的道具

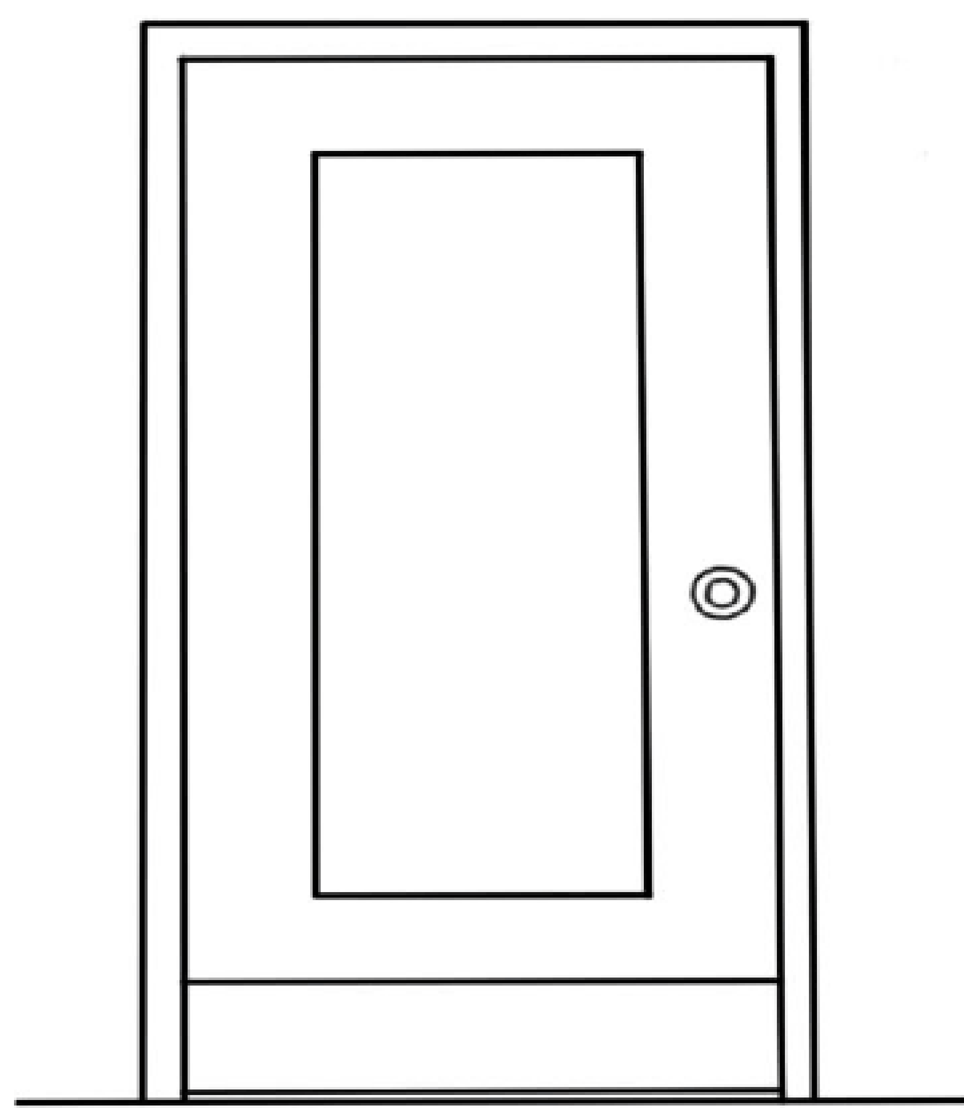
在室内场景中，门窗、家俱、家饰、家电等都是必不可少的道具，下面一起来学习室内漫画场景中道具的表现。

3.1.1 门窗的绘制

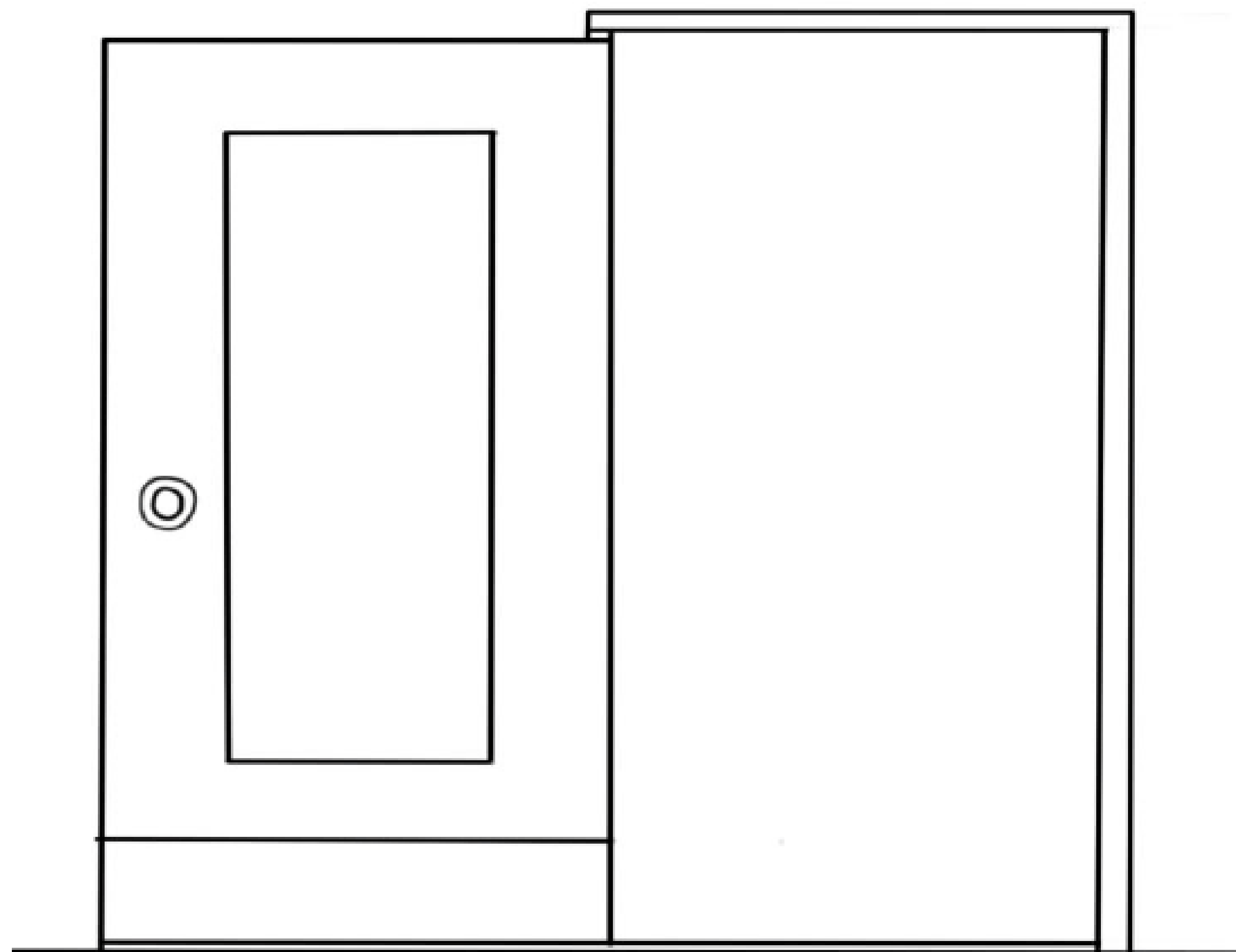
门窗是室内场景中不可或缺的重要组成部分，从门窗的打开方式到种类繁多的样式，均提供了变化的因素。下面来学习室内场景中门窗的绘制方法。

门的表现

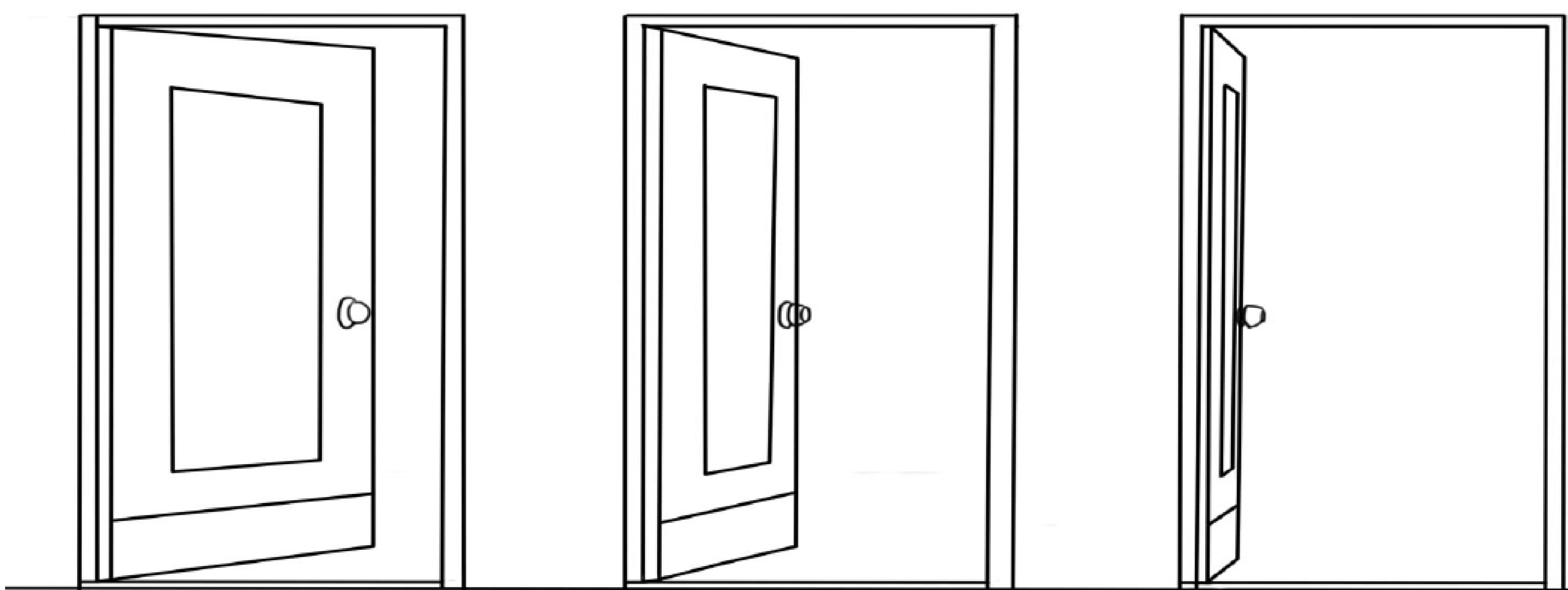
根据室内场景需要的不同，门的打开方式也不一样，绘制门的时候主要有下面几种基本状态的表现。



关上的门

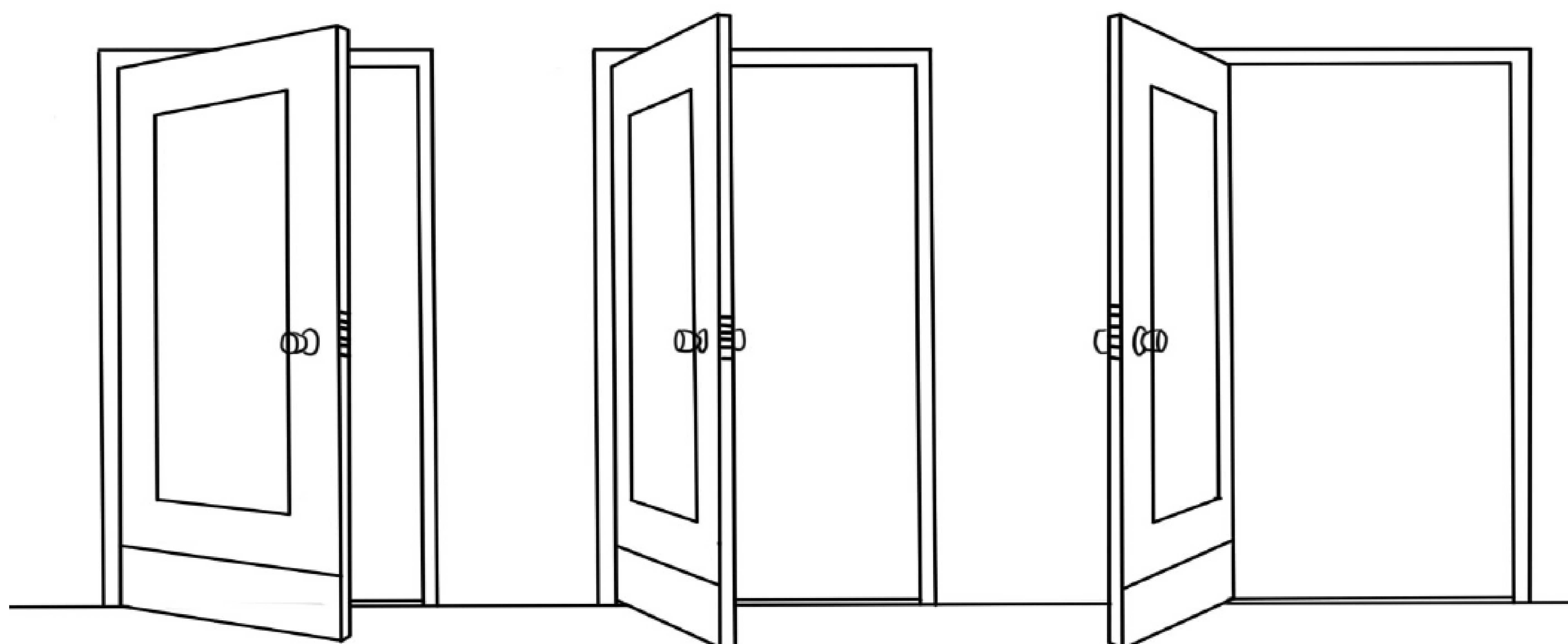


打开的门

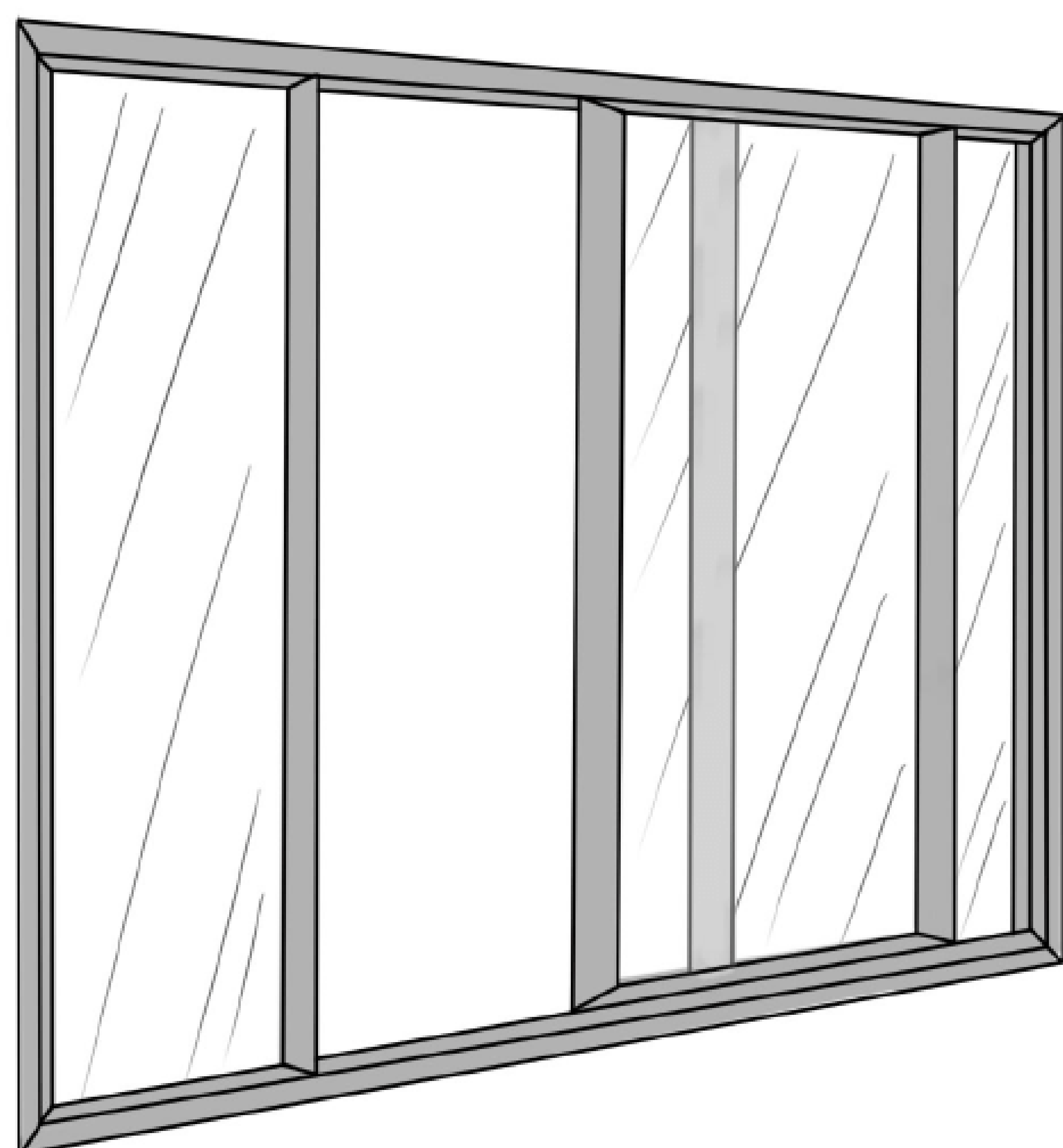


向外开的门

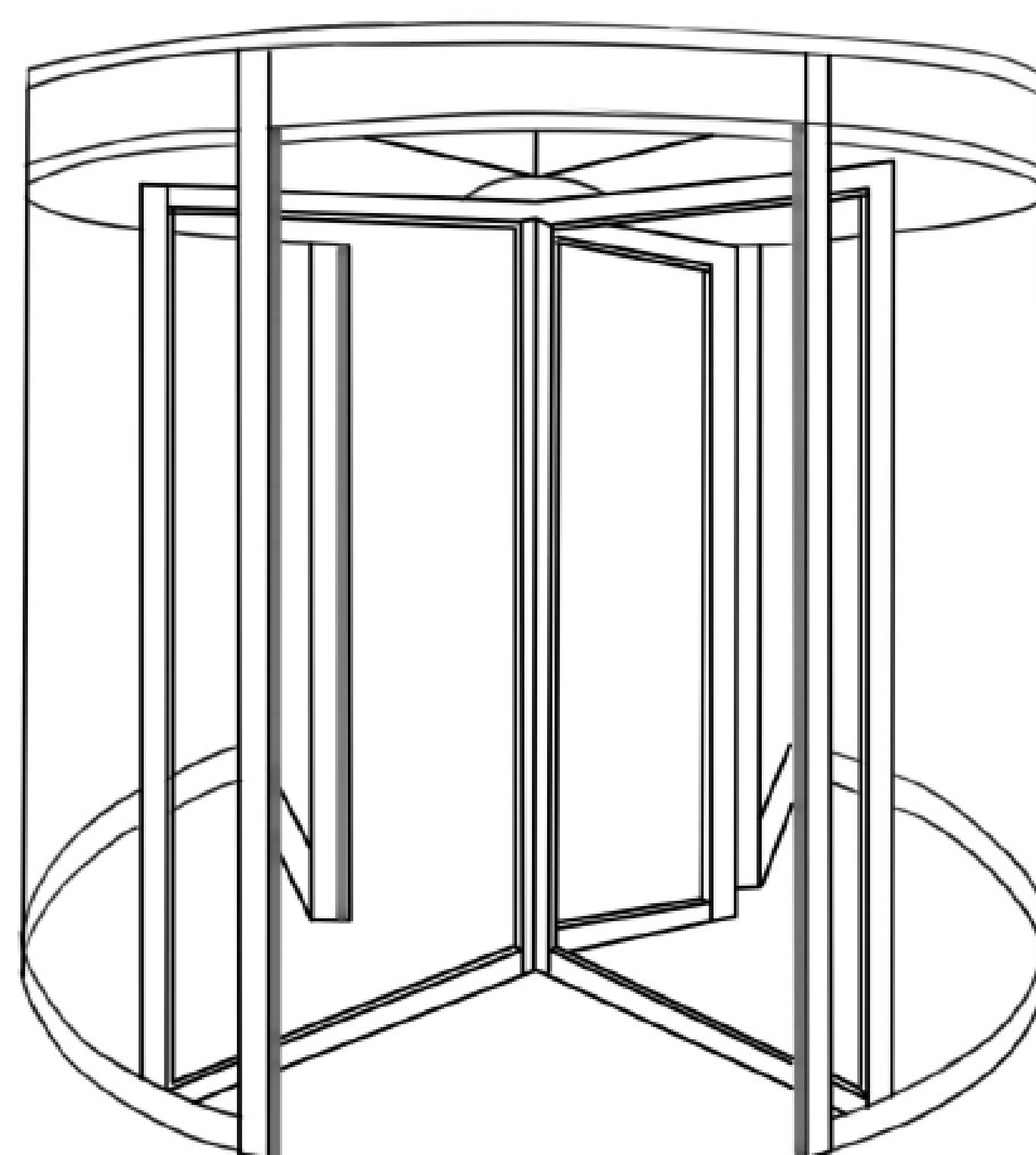




向内开的门

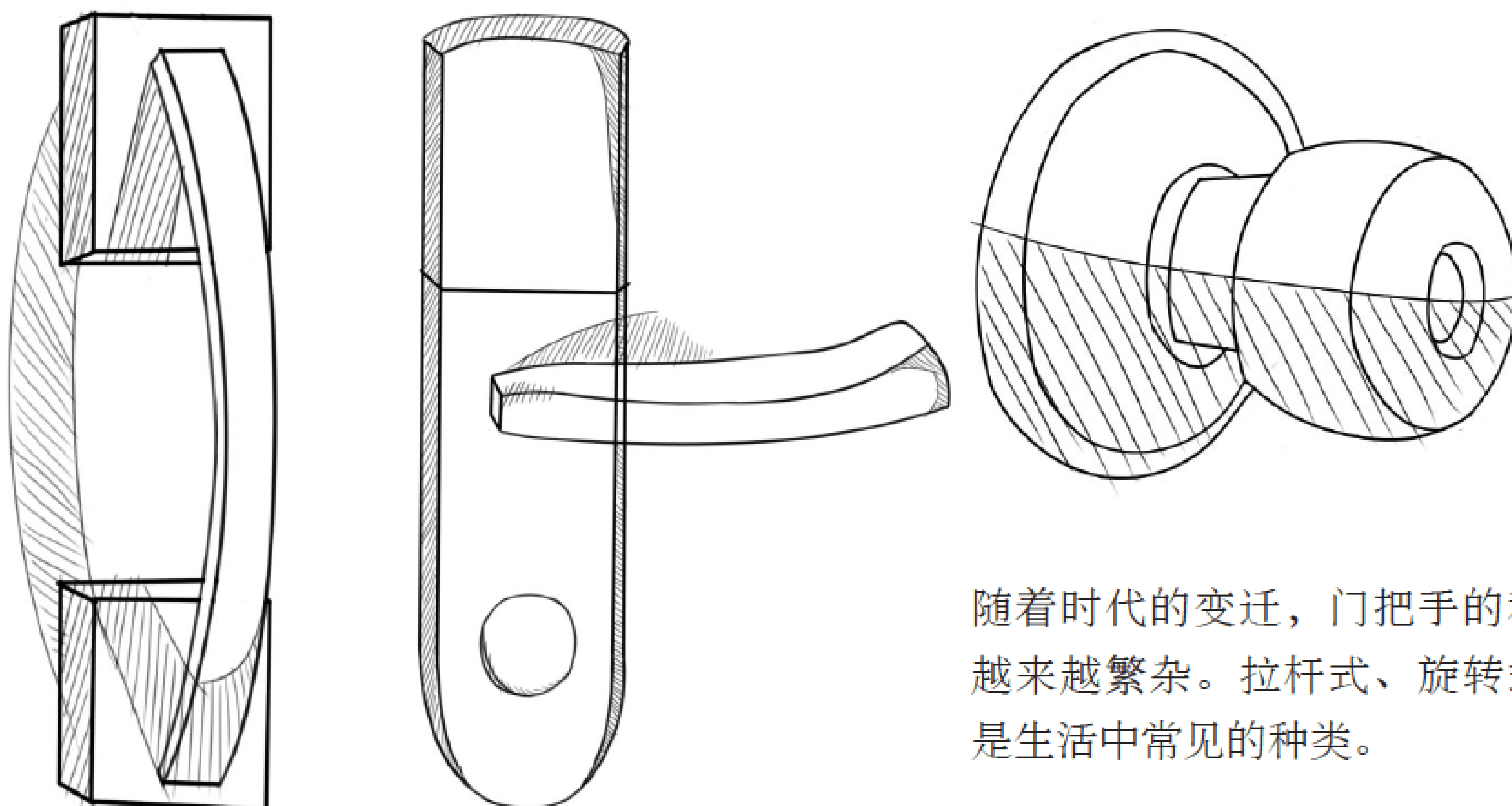


推拉门



旋转门

门的细节——门把手



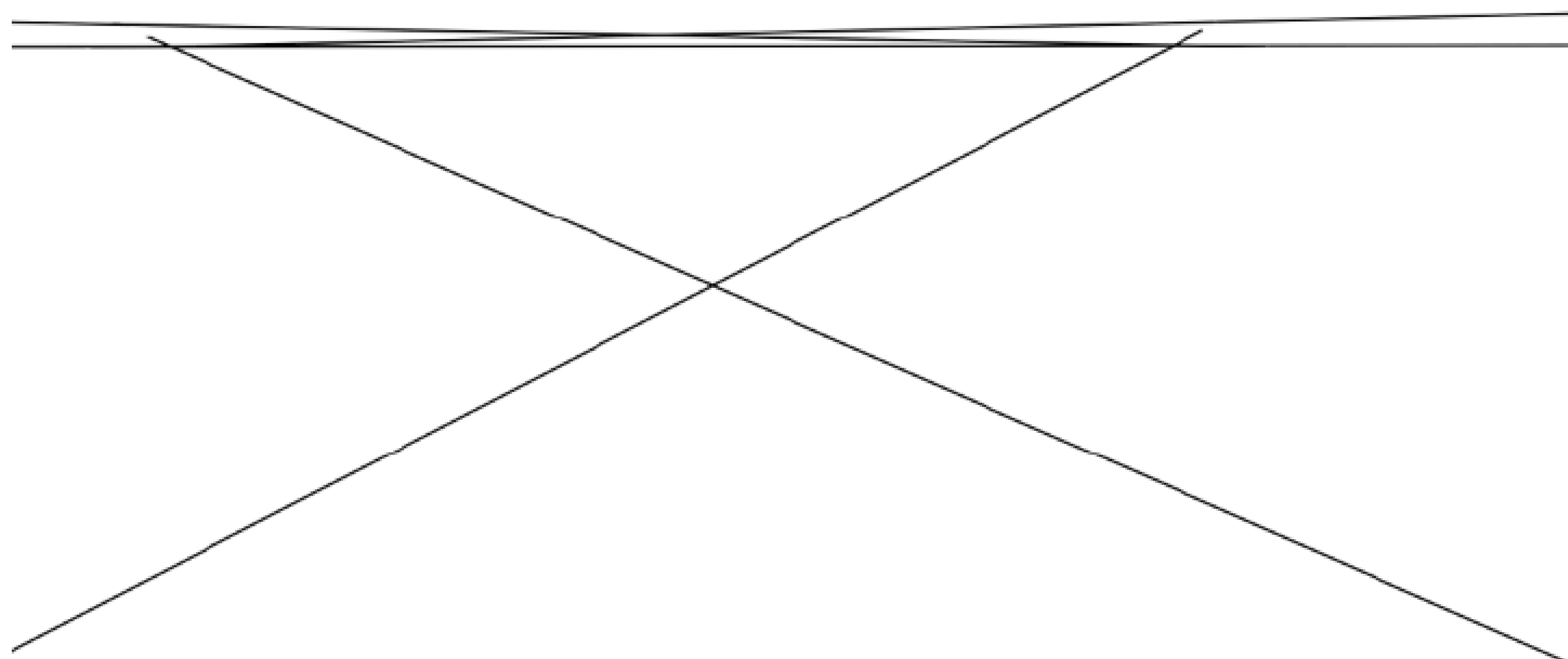
随着时代的变迁，门把手的种类也越来越繁杂。拉杆式、旋转式等都是生活中常见的种类。

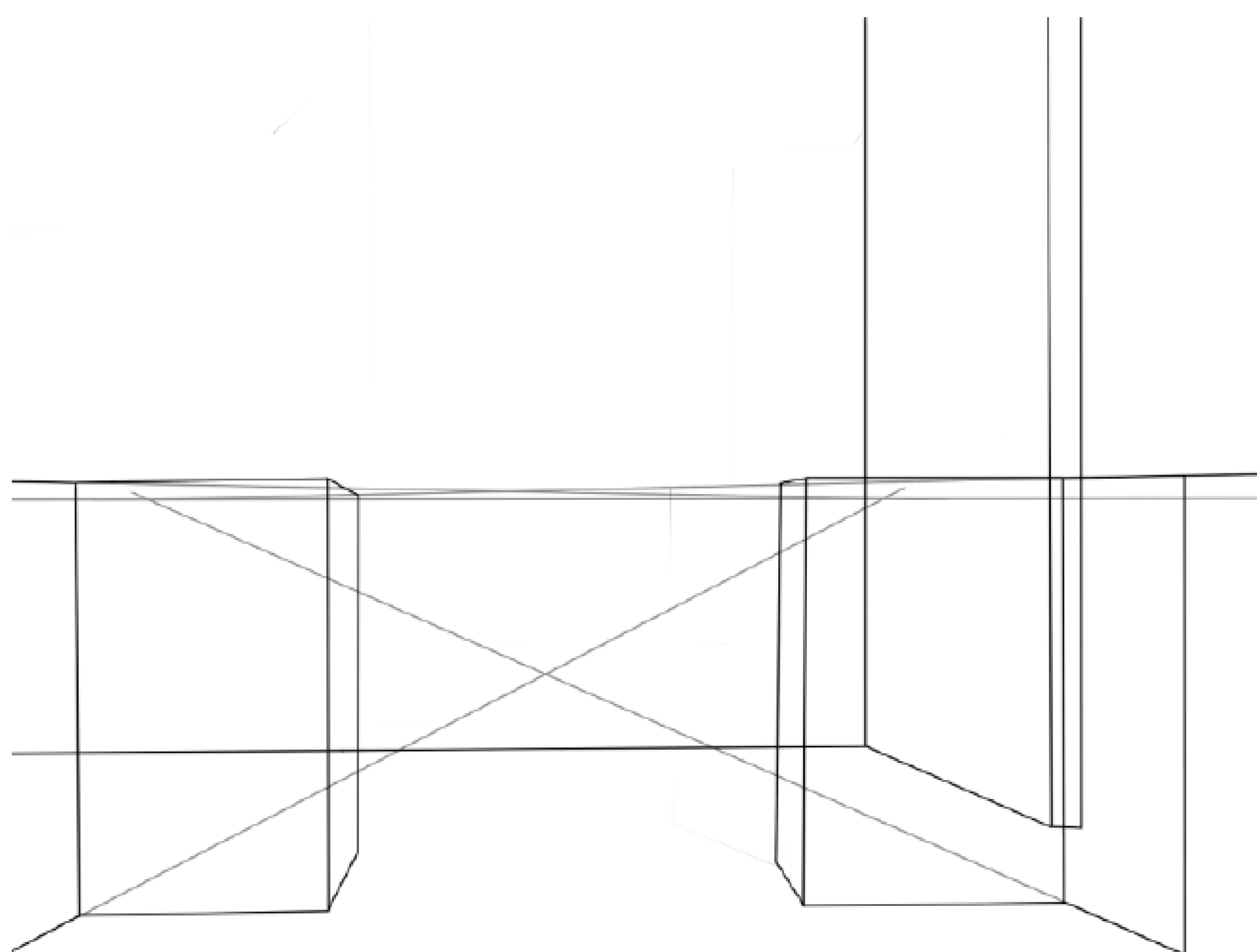
实战——场景中门的表现

门庭是建筑房屋的外在表现之一，是动漫场景中建筑不可或缺的组成部分，下面一起来学习门庭场景中门的表现以及门庭的绘制技法。

1 根据场景中的建筑进深，绘制出场景的透视线、视平线以及消失点，这属于一个两点透视。





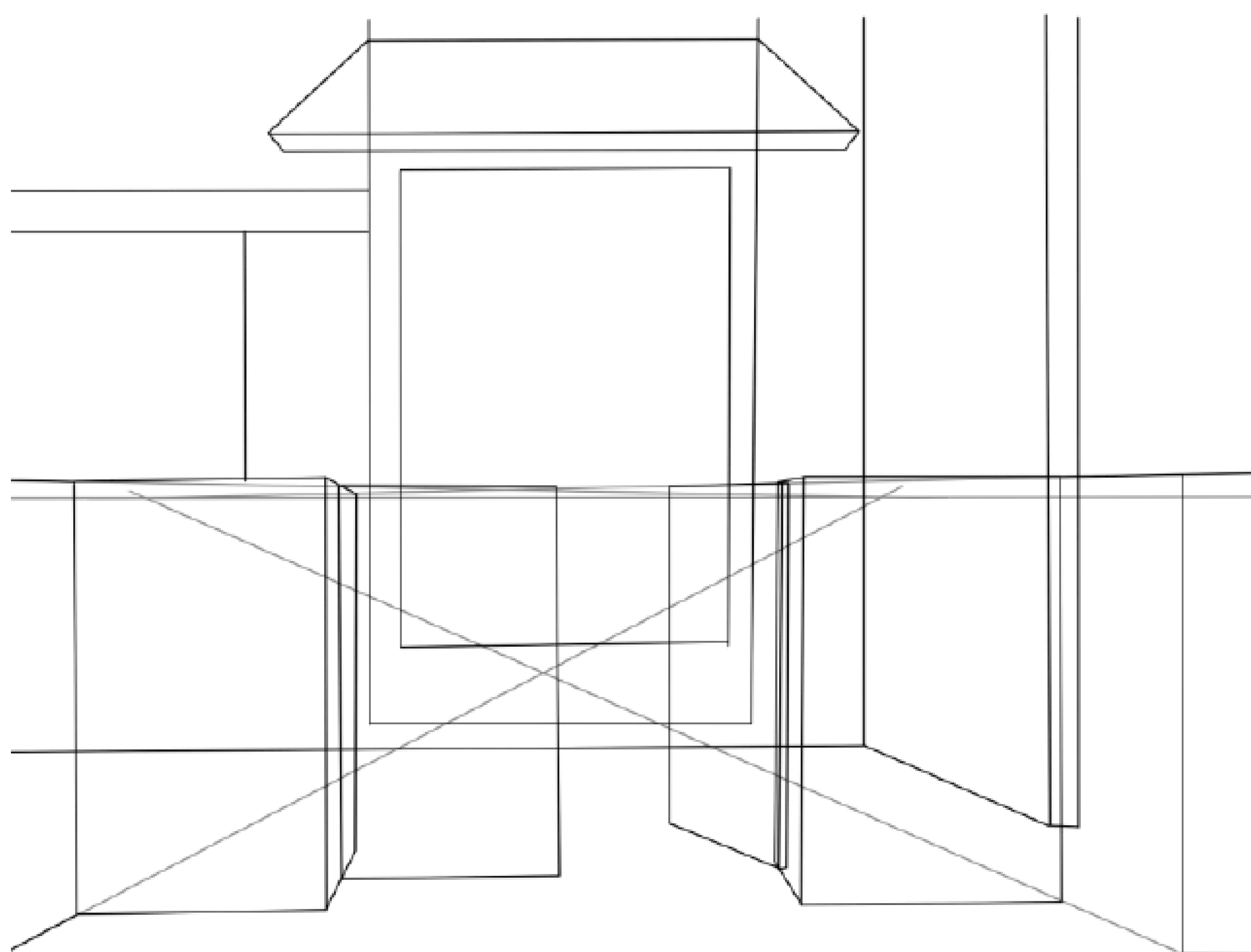


2 在透视辅助线的基础上向四周延伸，绘制出建筑墙体的大概外形轮廓线和透视关系图。

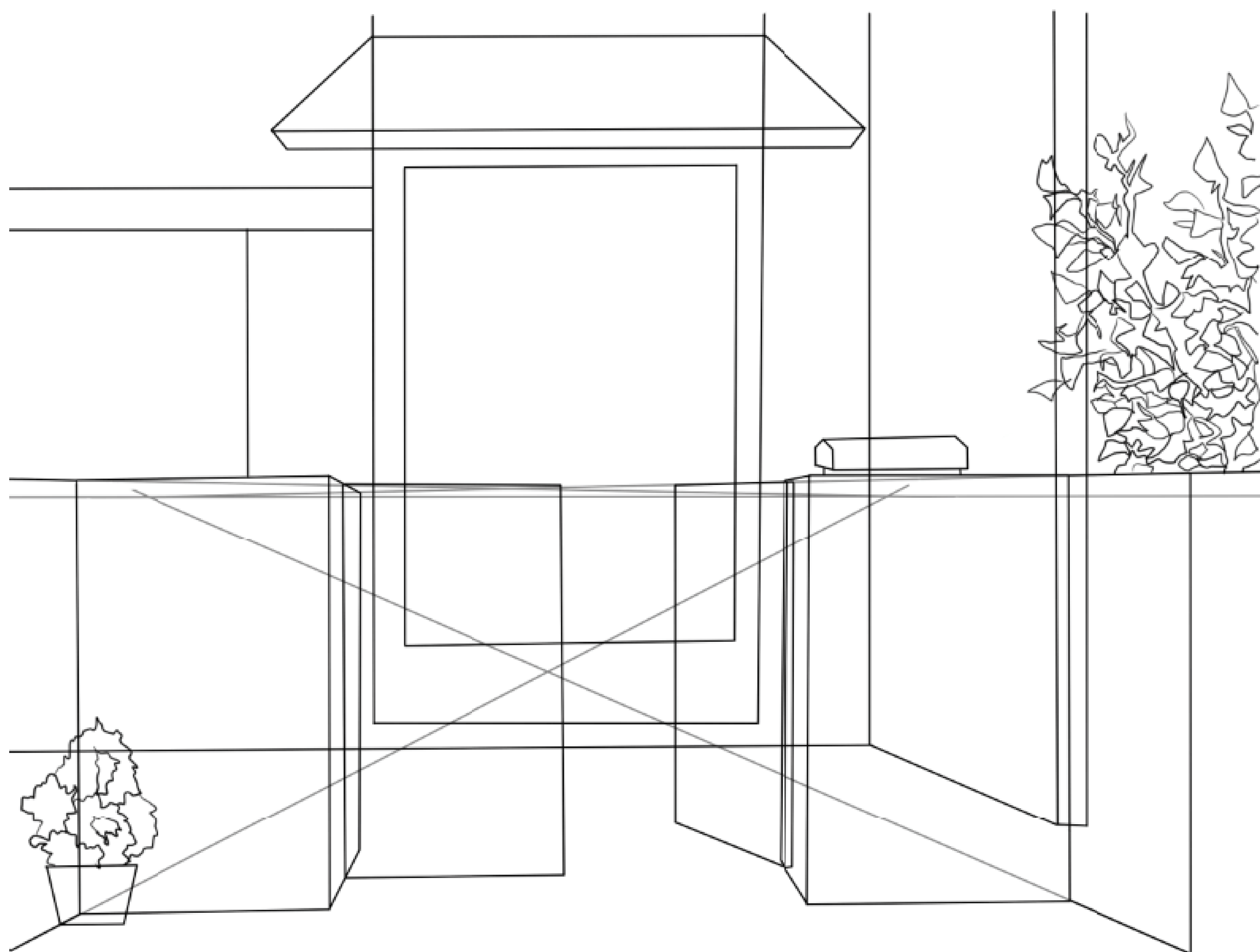


3 继续给场景添加线条，绘制出场景建筑上的门、窗以及装饰建筑物等。



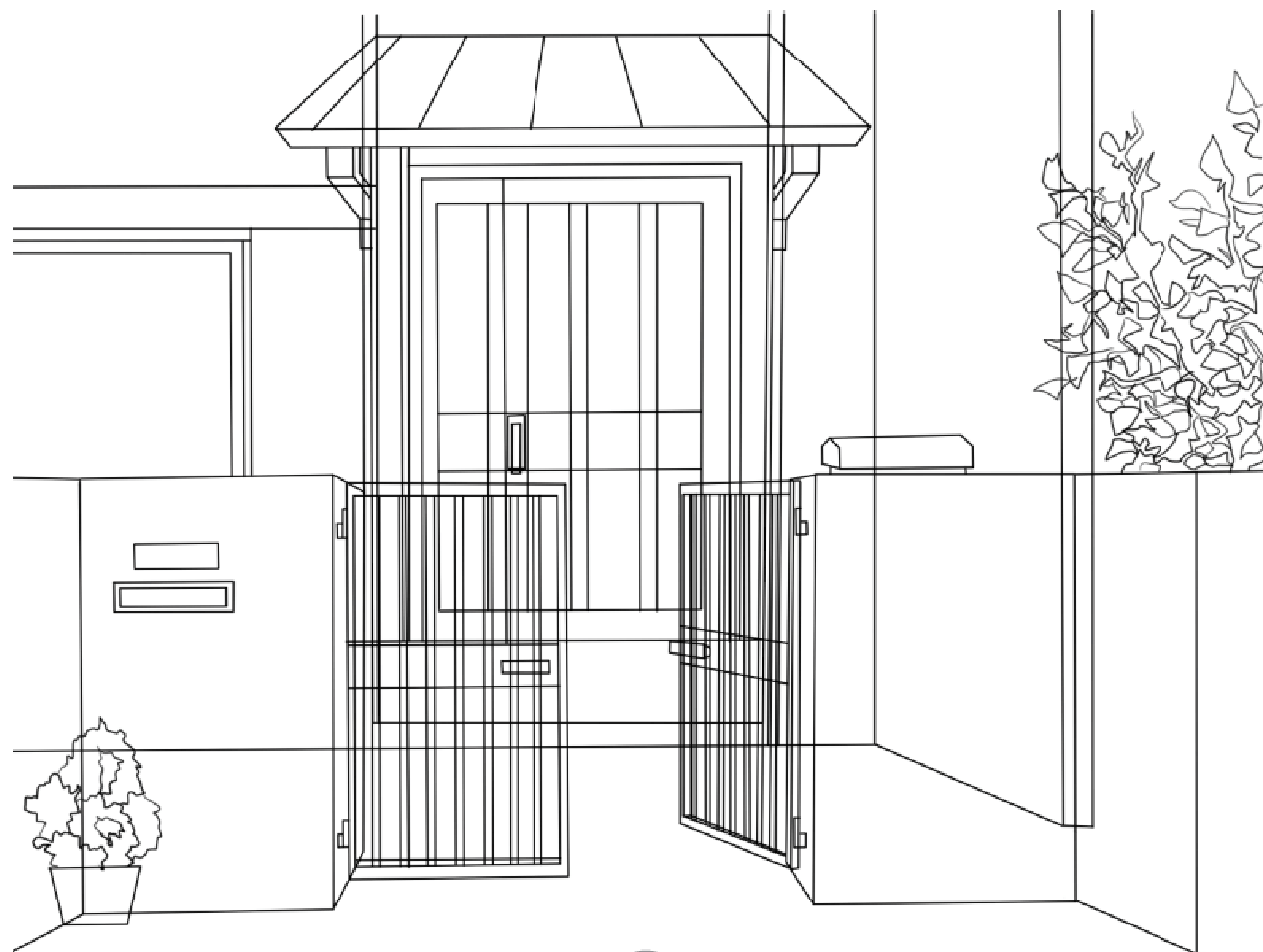








4 给庭院、墙角添加植物、盆栽等道具，使画面更加生动，表现出一派生机勃勃的景象。



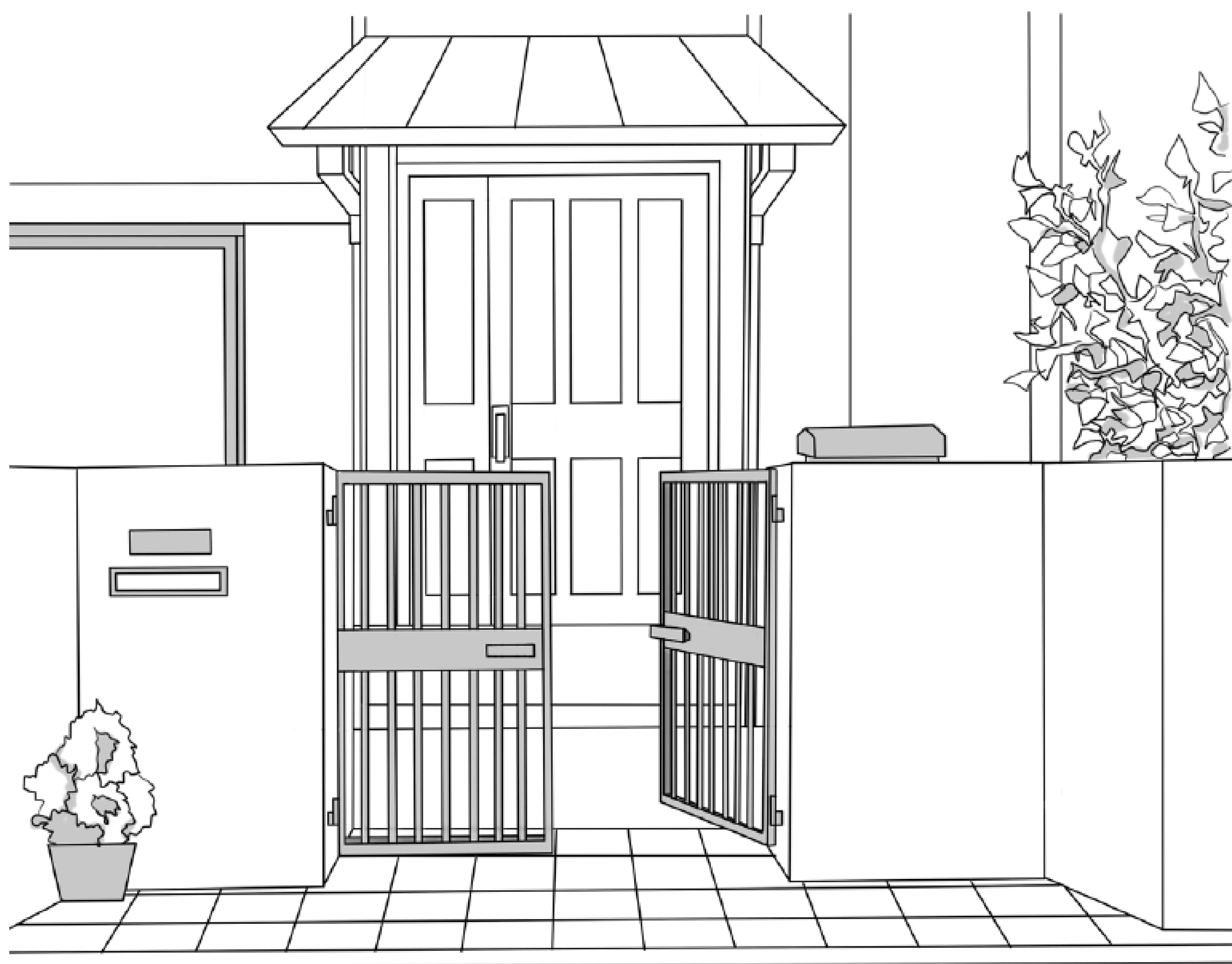


5 细致地给场景中各物体添加细节部分，注意物体前后位置和远小近大的透视关系，完善画面，使画面更加丰富多彩。





6 擦去场景中多余的线条，使画面干净整洁。擦线条的时候要注意场景内各物体的前后关系以及透视关系。





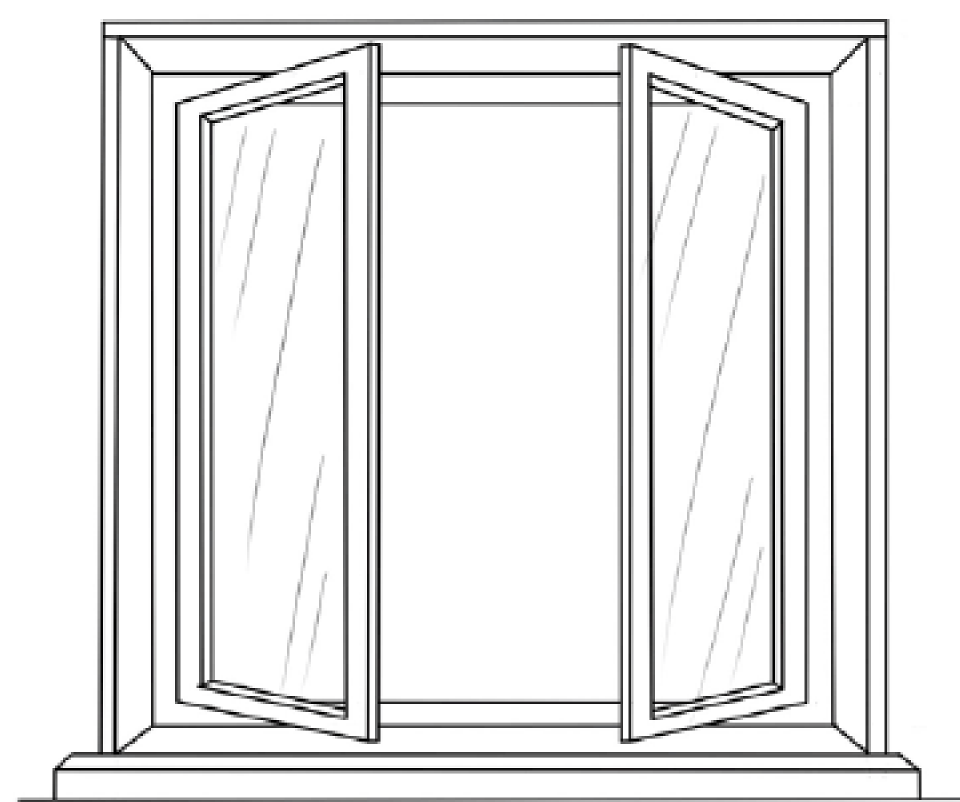
7 整理画面，给地面添加瓷砖效果；用灰度表现出画面内物体的材质，使场景更加有空间感和层次感，最终效果图绘制完成。



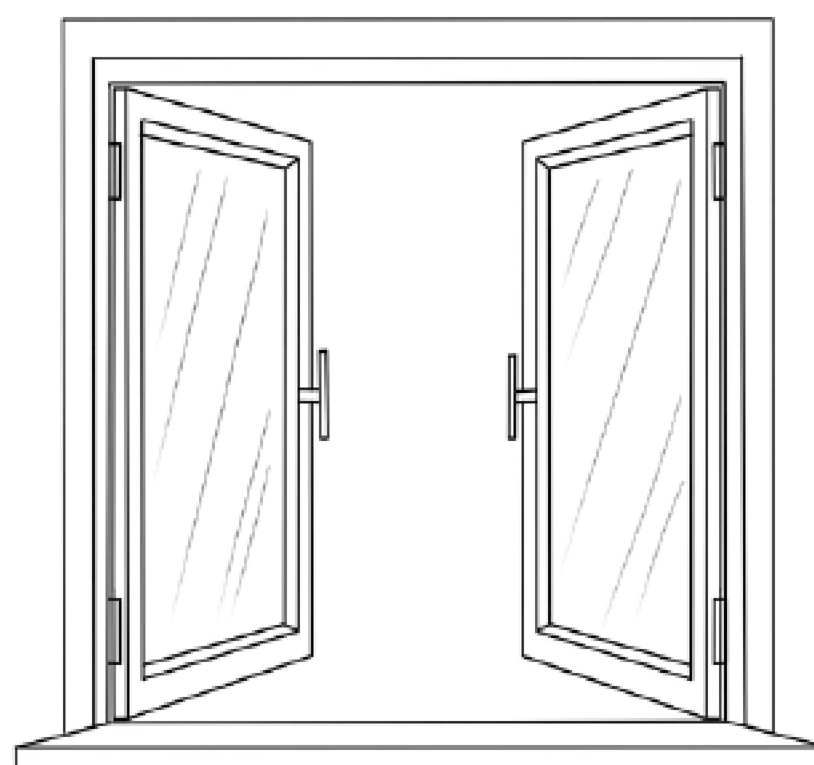
窗的表现



推窗

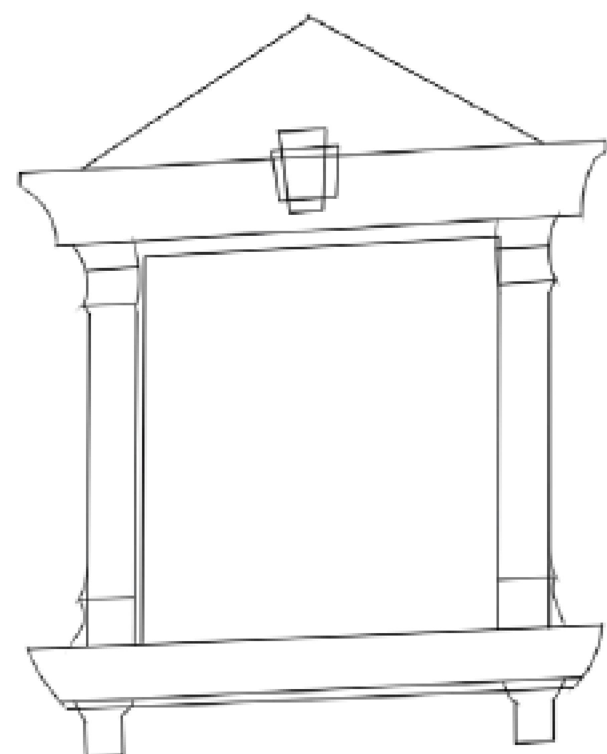


向内打开的窗



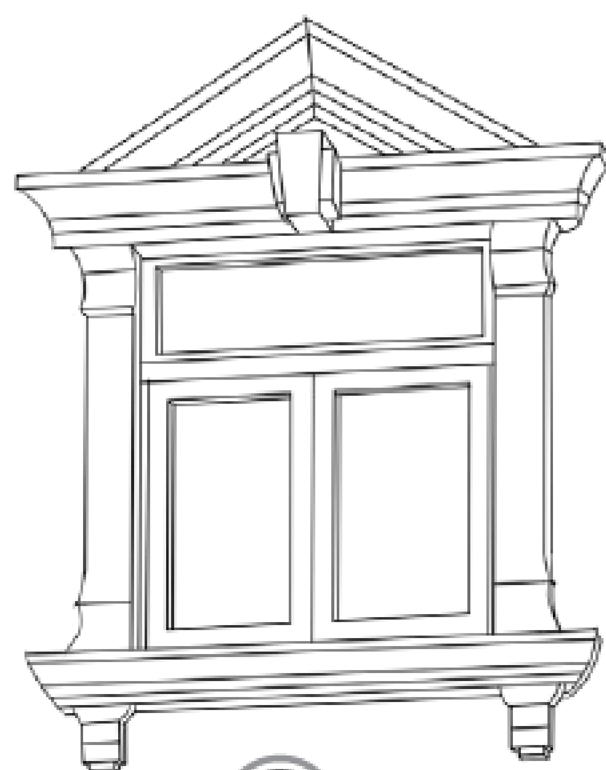
向外打开的窗

实战——欧式窗的绘制



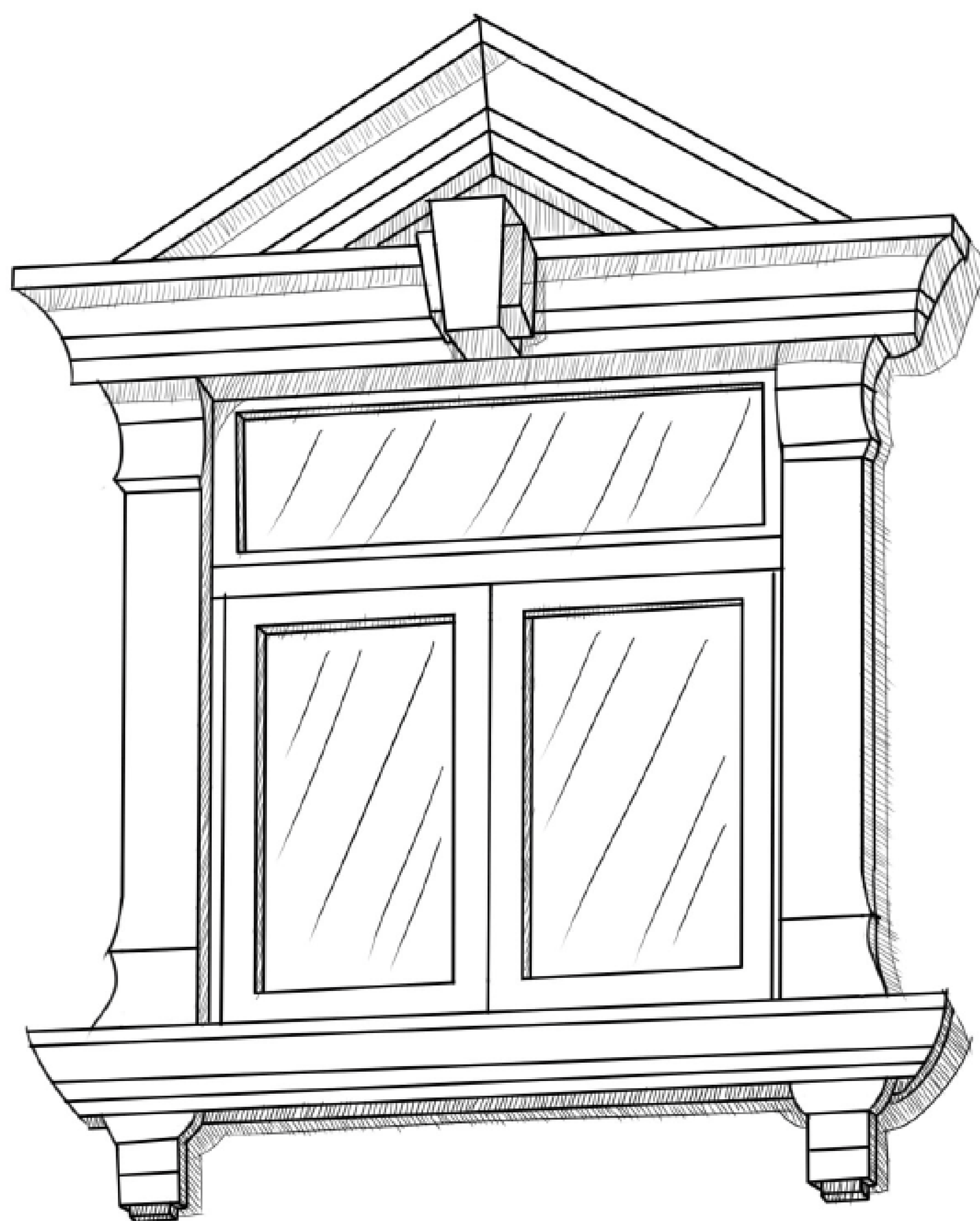


1 绘制出欧式窗户的外形轮廓。



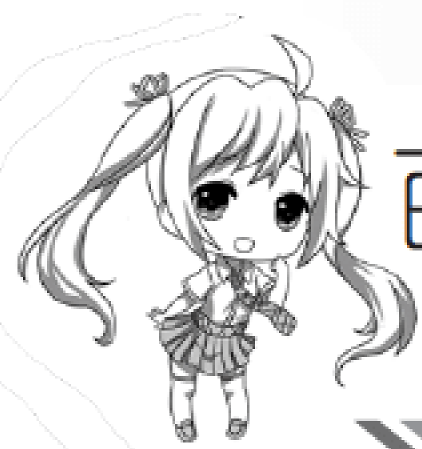


2 画出窗户的透视结构和细节。



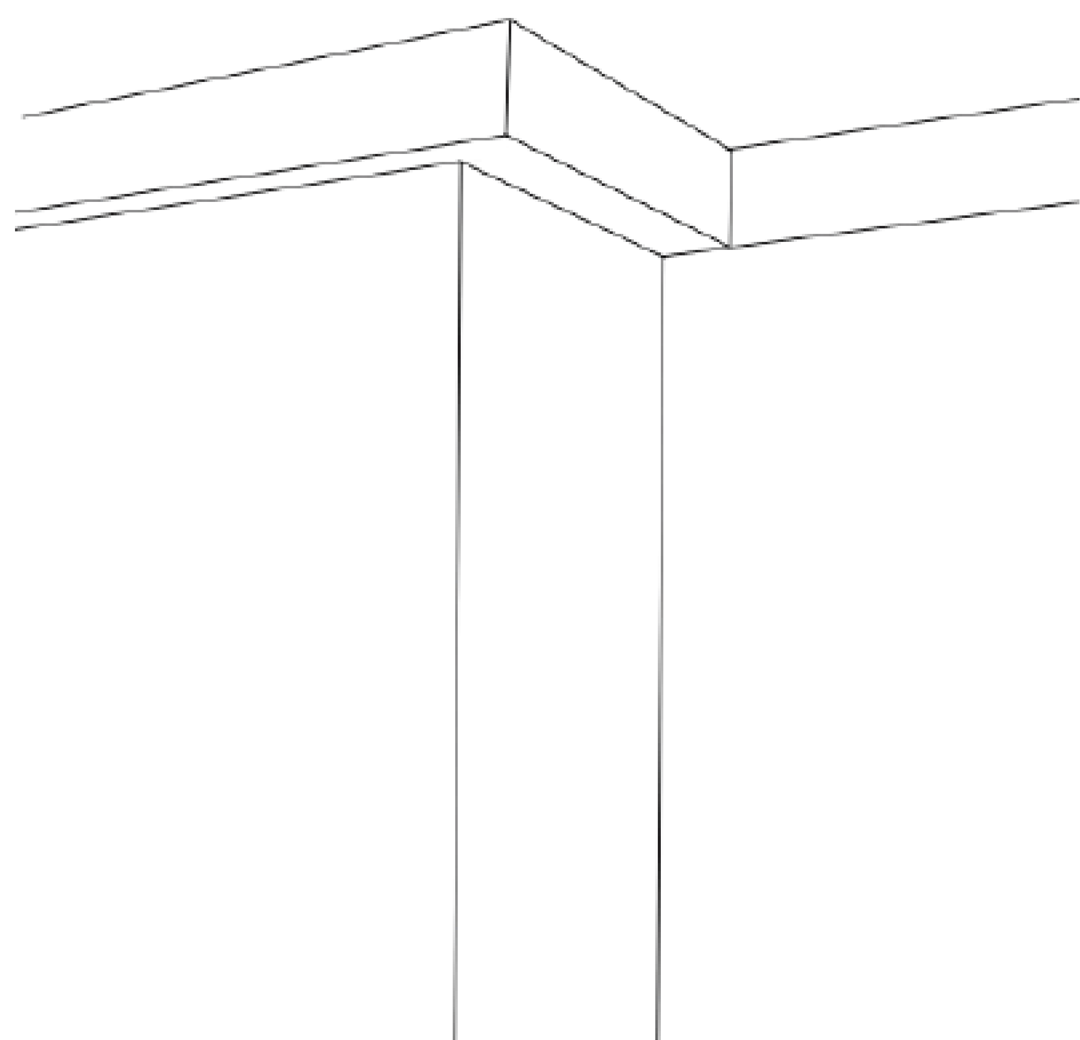


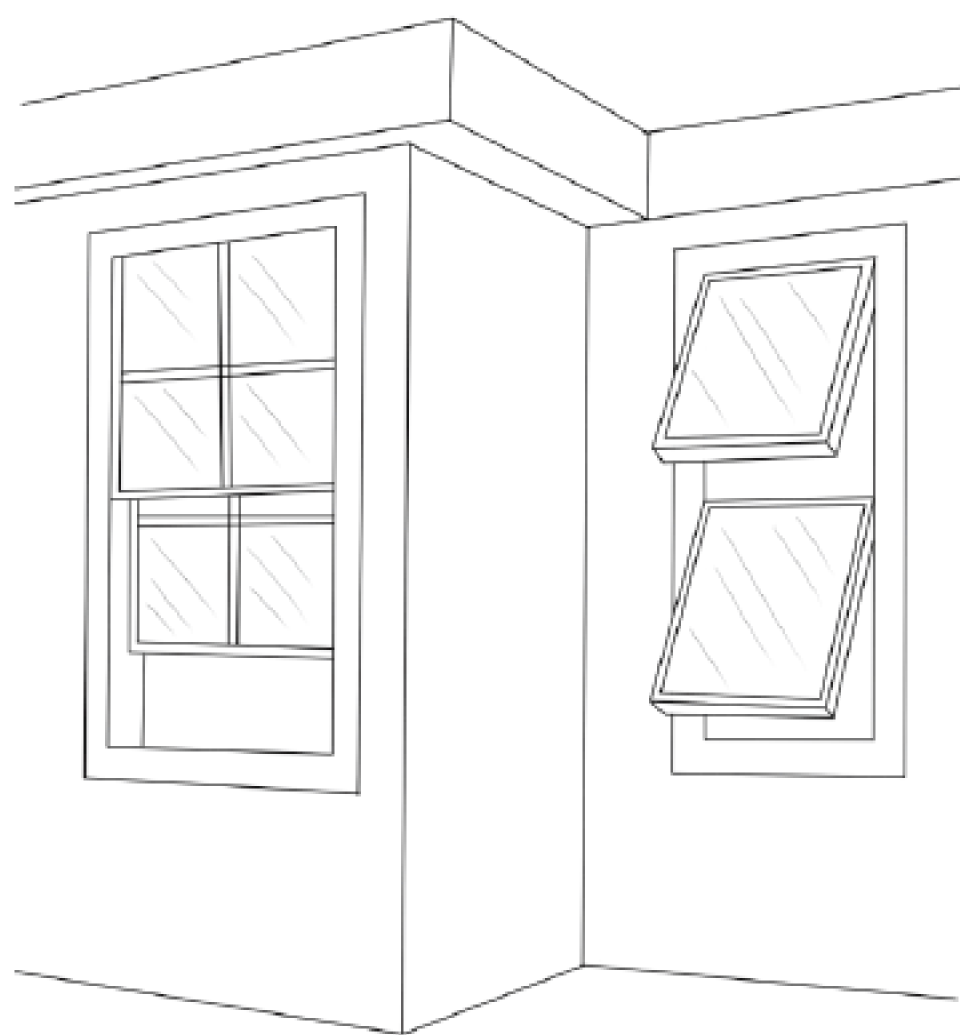
3 擦去画面中多余的线条，添加阴影，完成绘制。



实战——场景中窗的表现

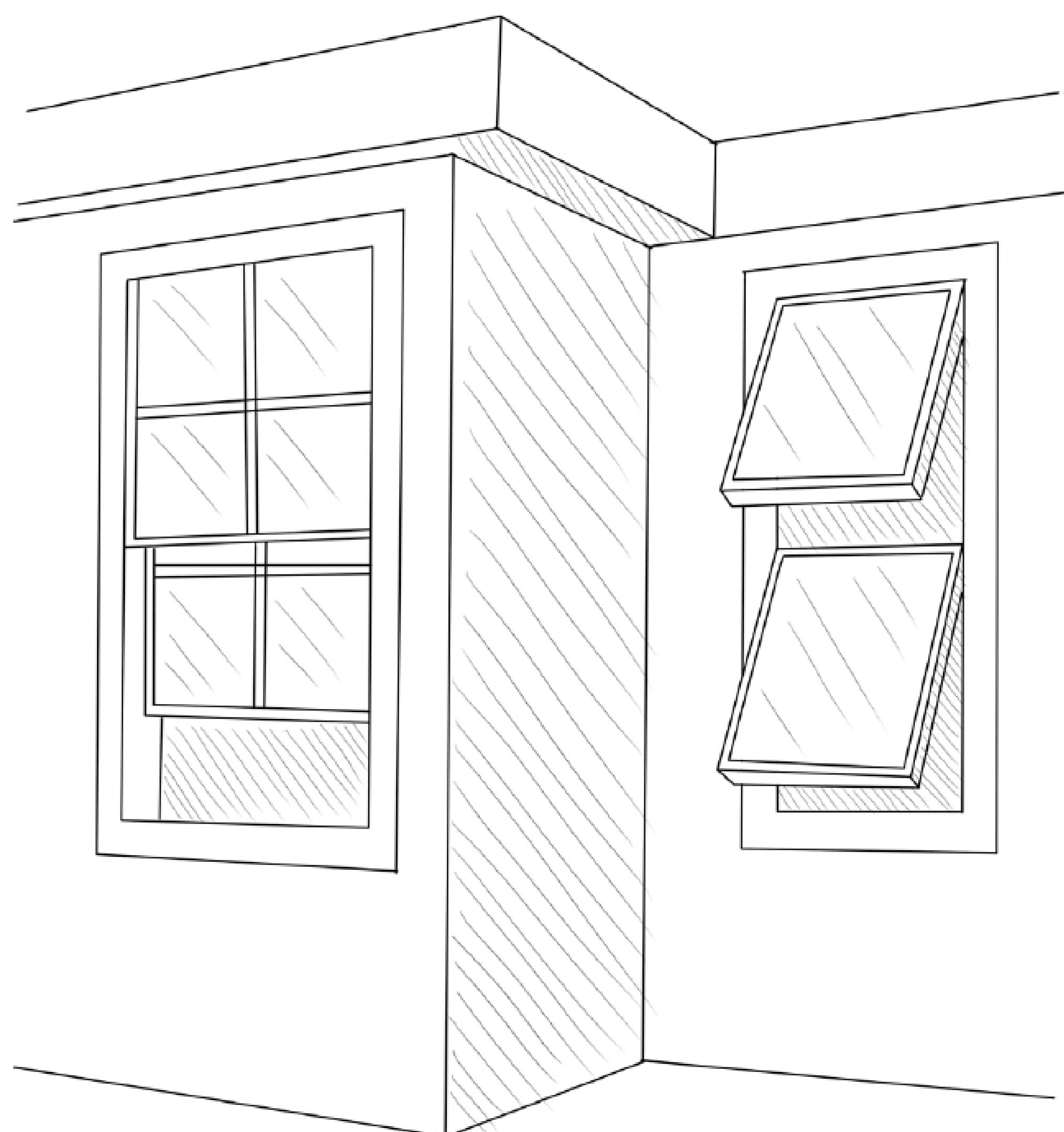
根据不同类型、不同打开方式的窗户，下面一起来绘制一个简单的实例。





1 勾画出建筑墙体的基本外形轮廓以及透视效果。

2 绘制出墙体上的窗户，注意要体现出窗户的打开方式和状态，给窗户玻璃添加表现效果。



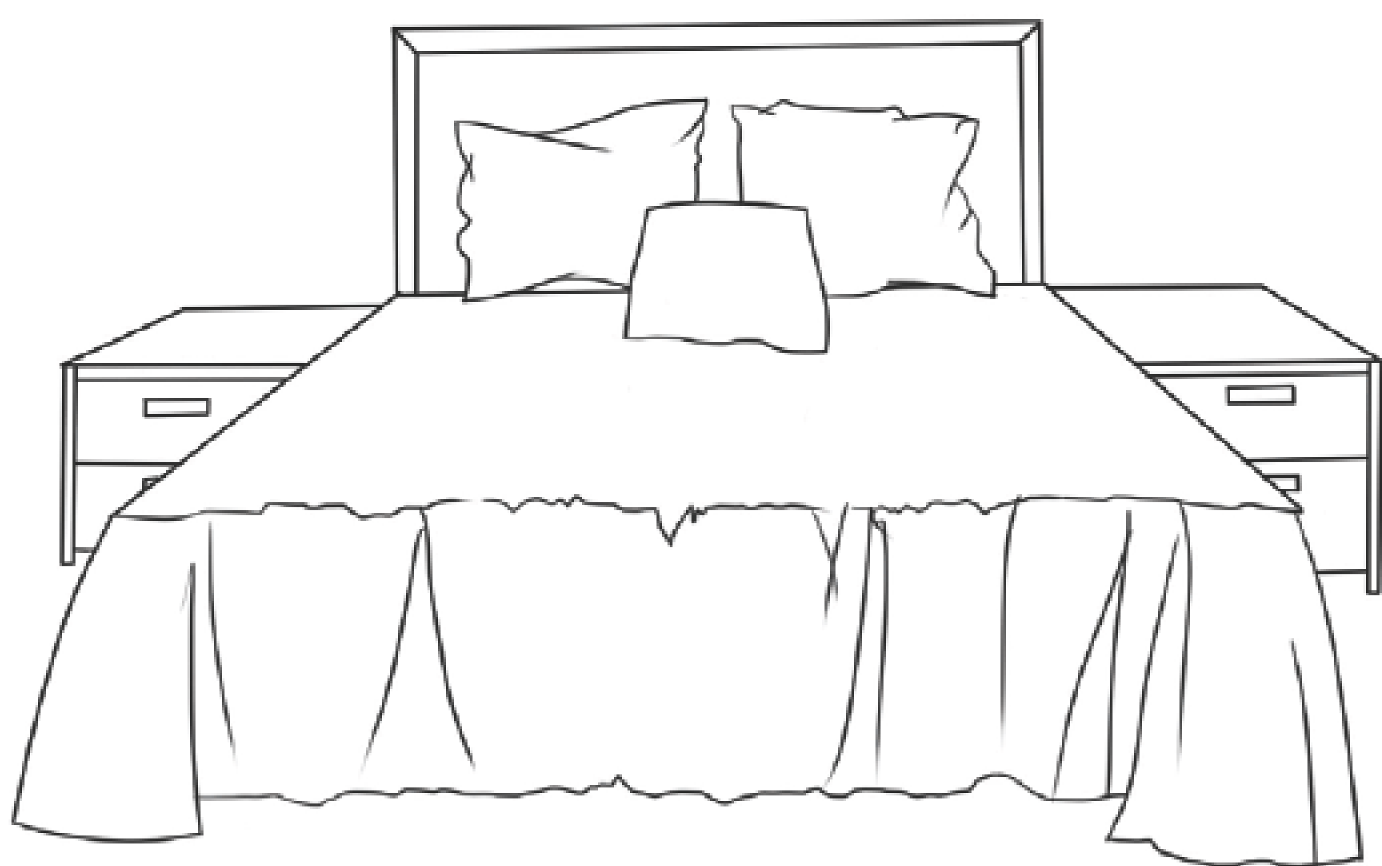
3 用排线法给画面建筑添加阴影，表现出场景的立体感和光影效果，给画面营造自然和谐的氛围。



3.1.2 家俱/家饰/家电的绘制

家俱、家饰、家电等物体是室内场景的装饰点缀，是至关重要的道具，下面一起来学习家俱、家饰和家电的绘制。

家俱的表现



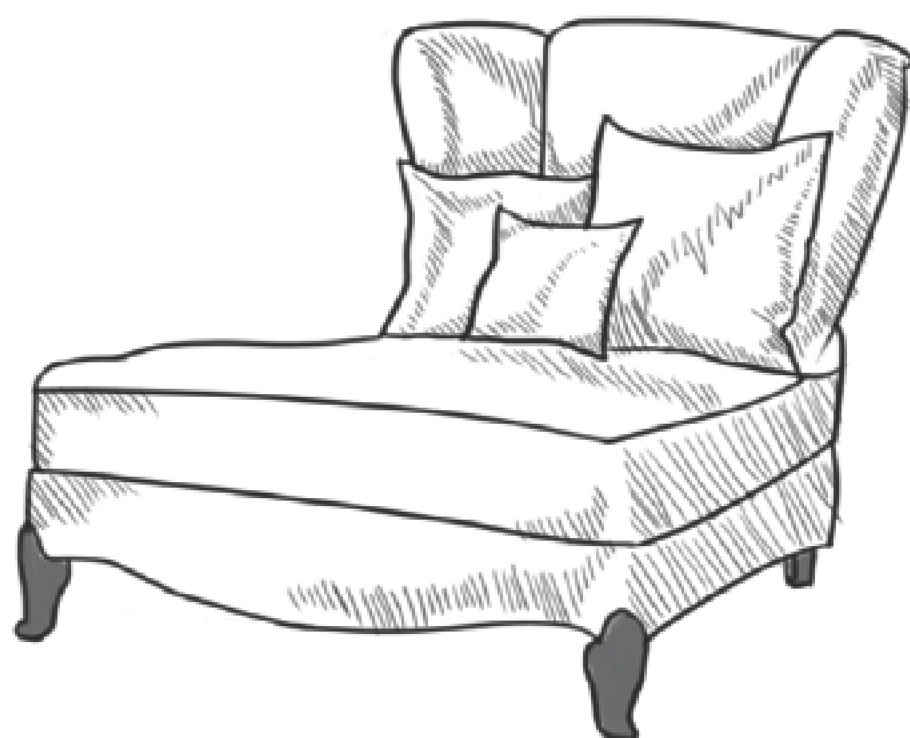
床

注意绘制床上用品的时候，线条不可过于死板。



茶几

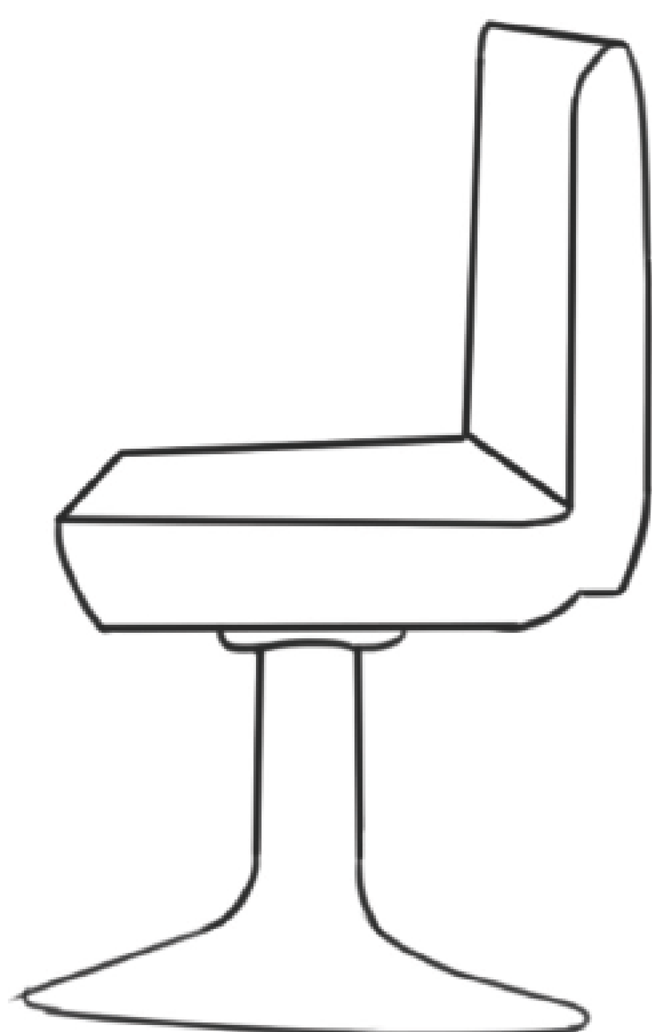
将透视和玻璃效果表现出来。



沙发椅

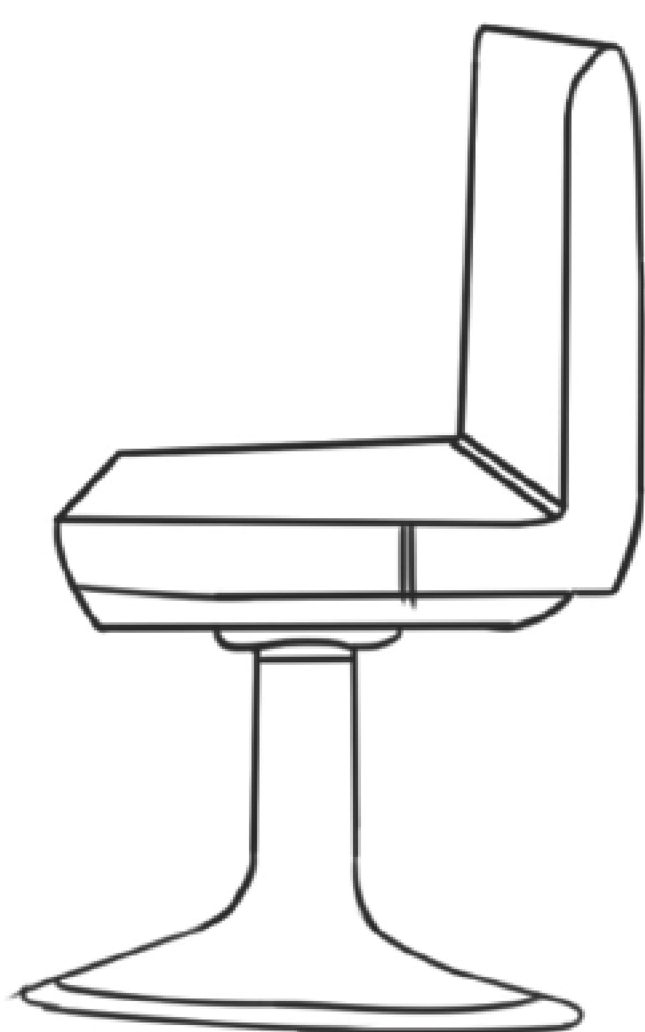
先勾勒大致轮廓，再添加细节。

实战——椅子的绘制



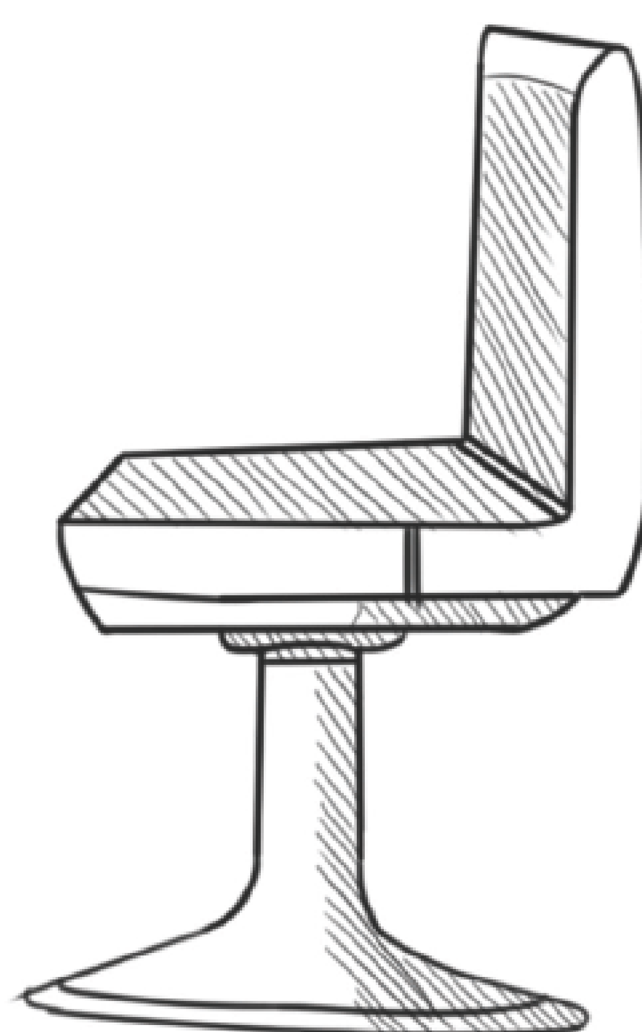


1 绘制出椅子的大概轮廓。



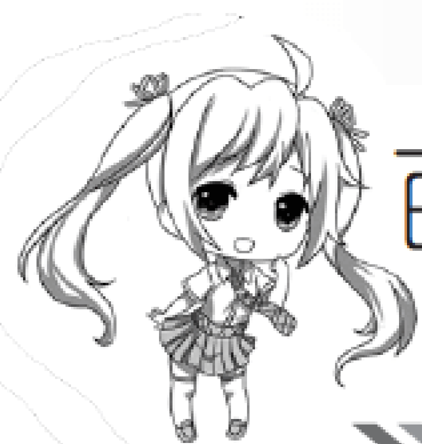


2 勾画出椅子的结构和细节。

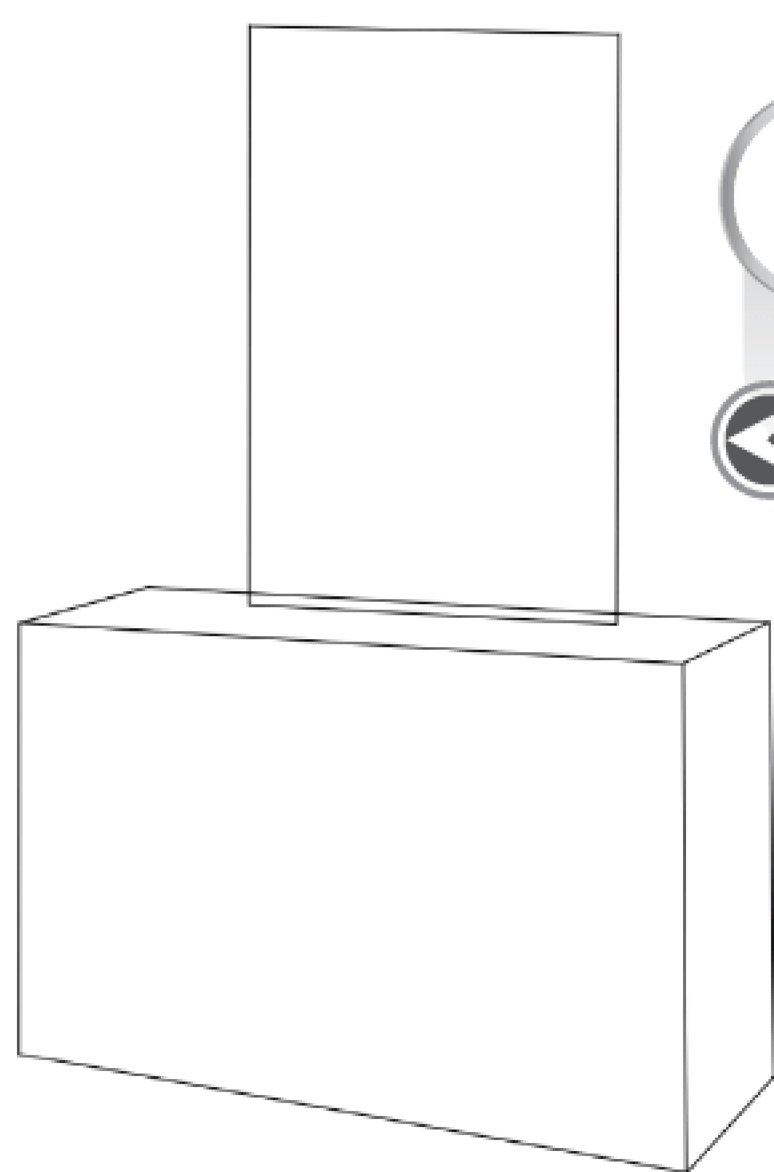




3 添加阴影等，完成绘制。



实战——梳妆台的绘制



1 用几何体绘制出梳妆台的大致外形。



2 绘制出梳妆台的轮廓线和透视关系。

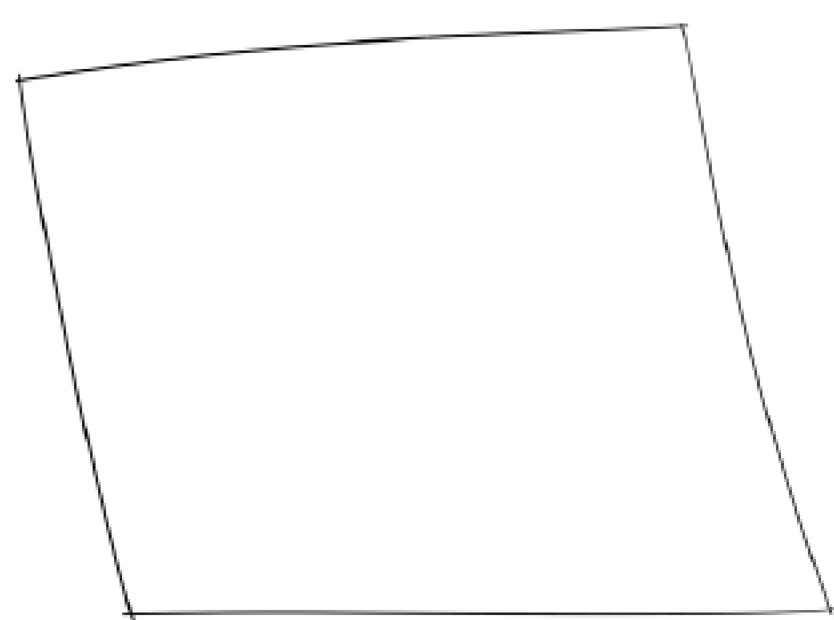


3 细致地给梳妆台添加细节的部分。

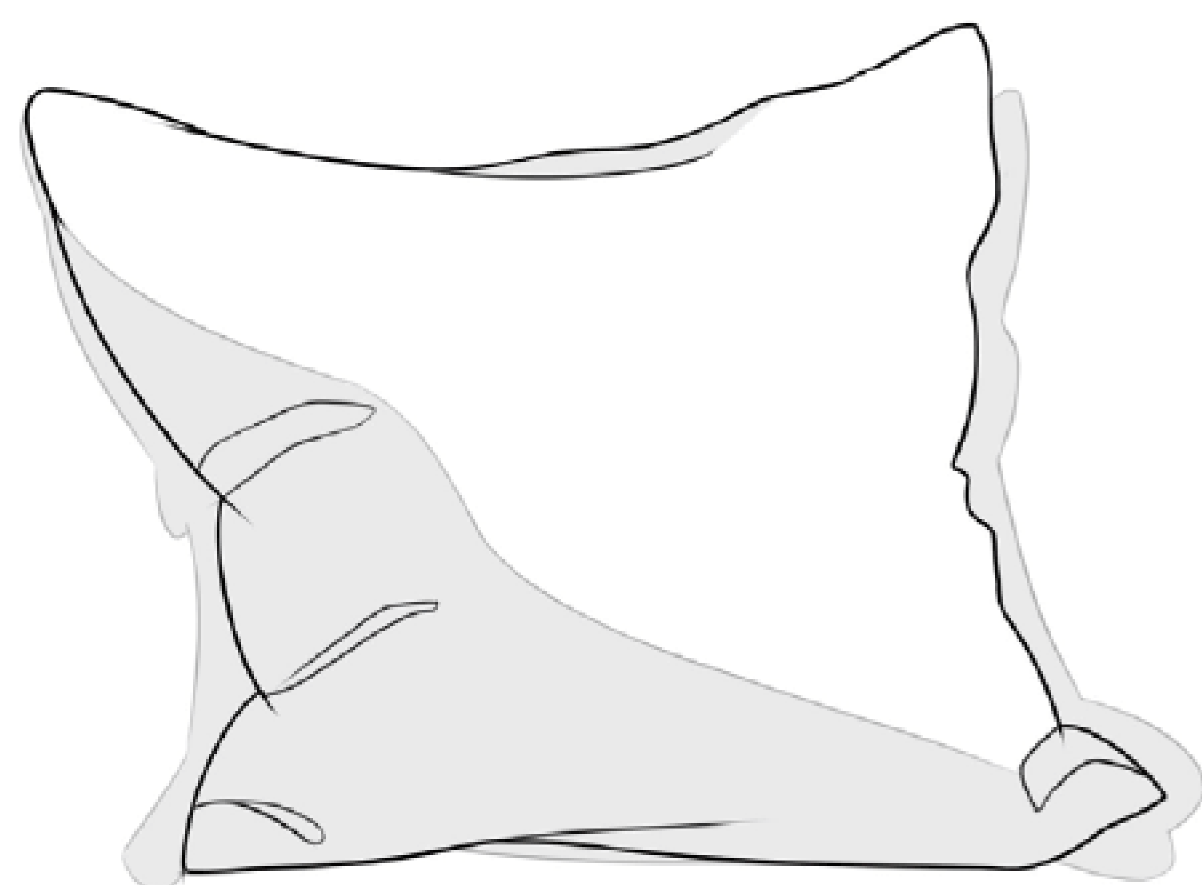


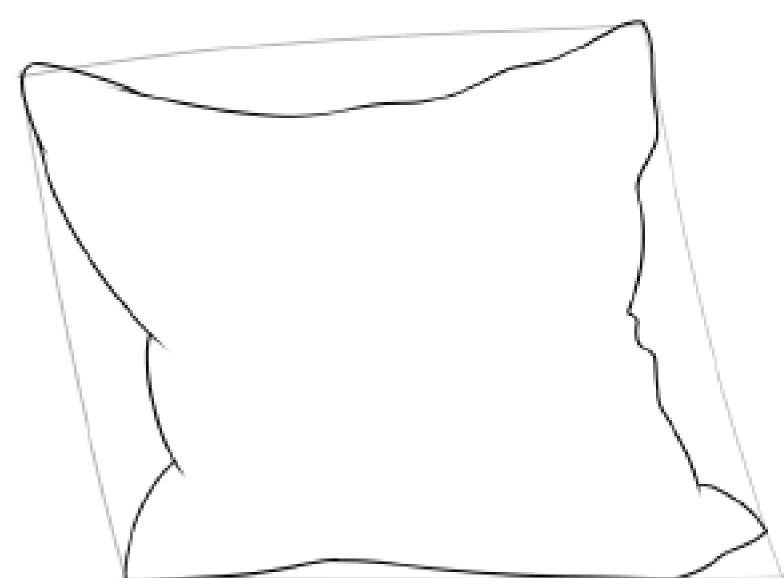
4 用排线法给梳妆台绘制出光影效果。

实战——抱枕的绘制



1 抱枕是沙发、床、椅等家俱上常备的道具。用几何形绘制出抱枕的外形。





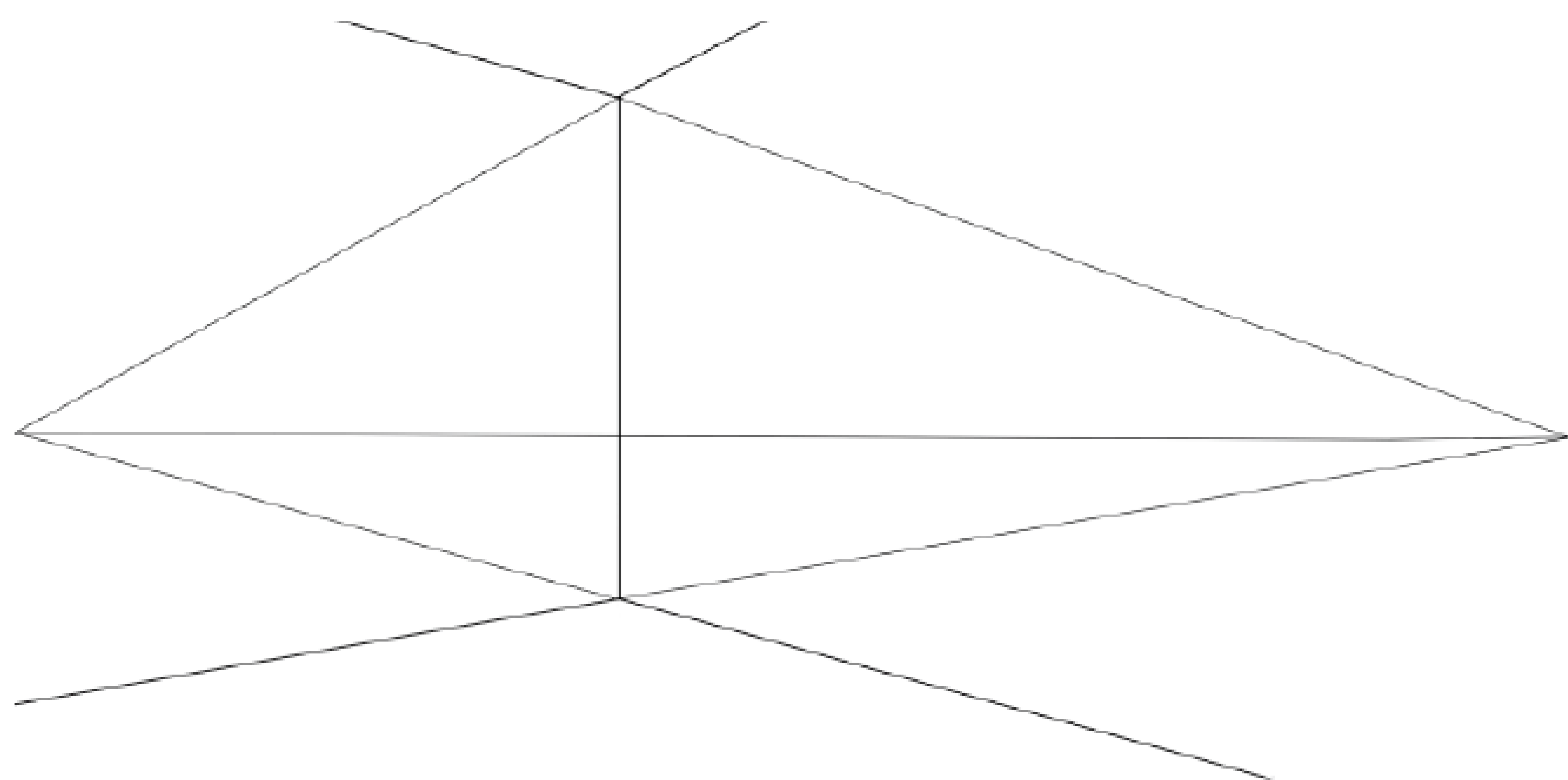
2 描绘出抱枕不规则的轮廓线。

3 给抱枕添加褶皱，用灰度增添阴影效果，使抱枕产生立体感。



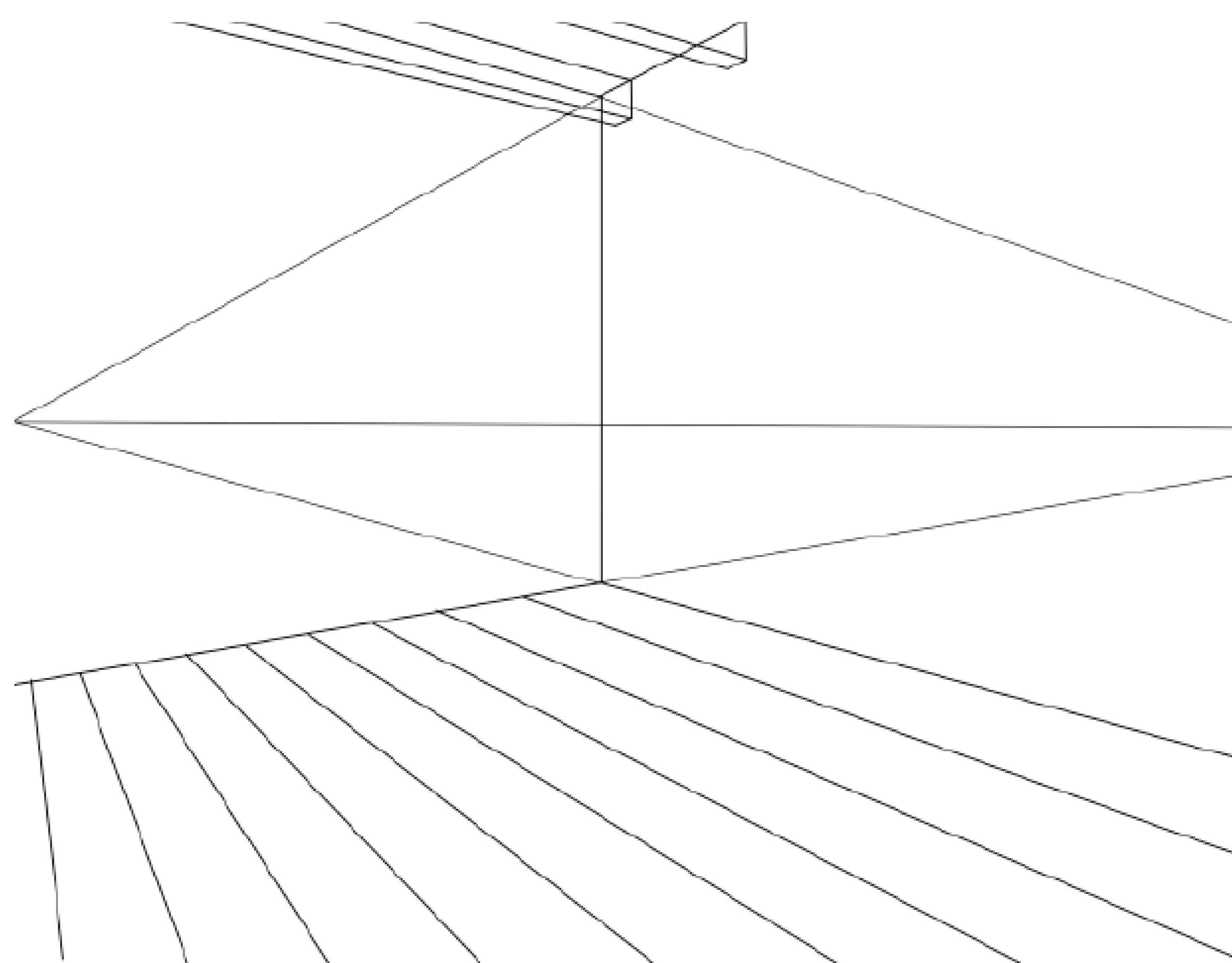
实战——场景中家俱的表现

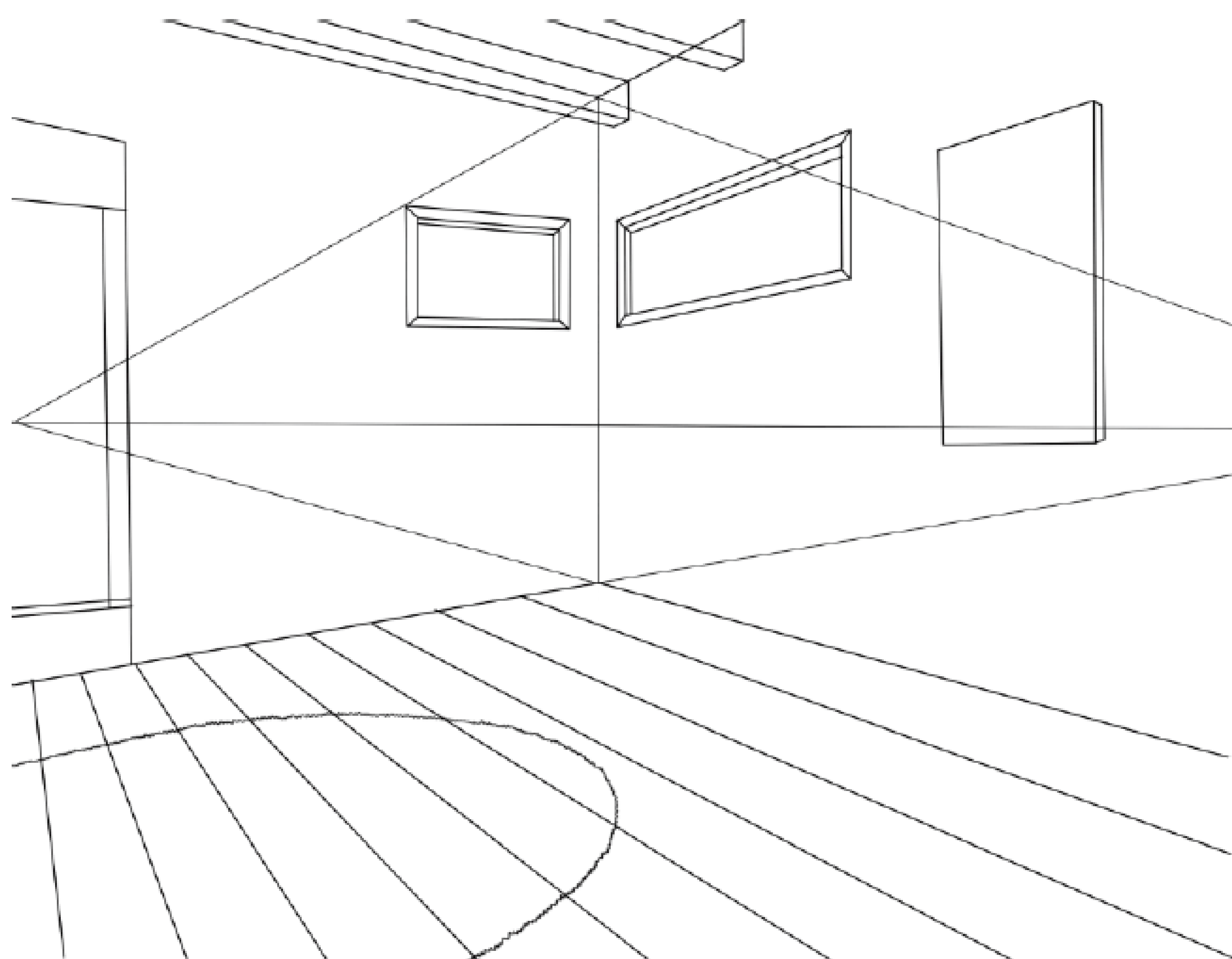
家俱是室内场景中的主角之一，是风格、气氛的主宰者，下面一起来学习如何绘制室内场景中的家俱。



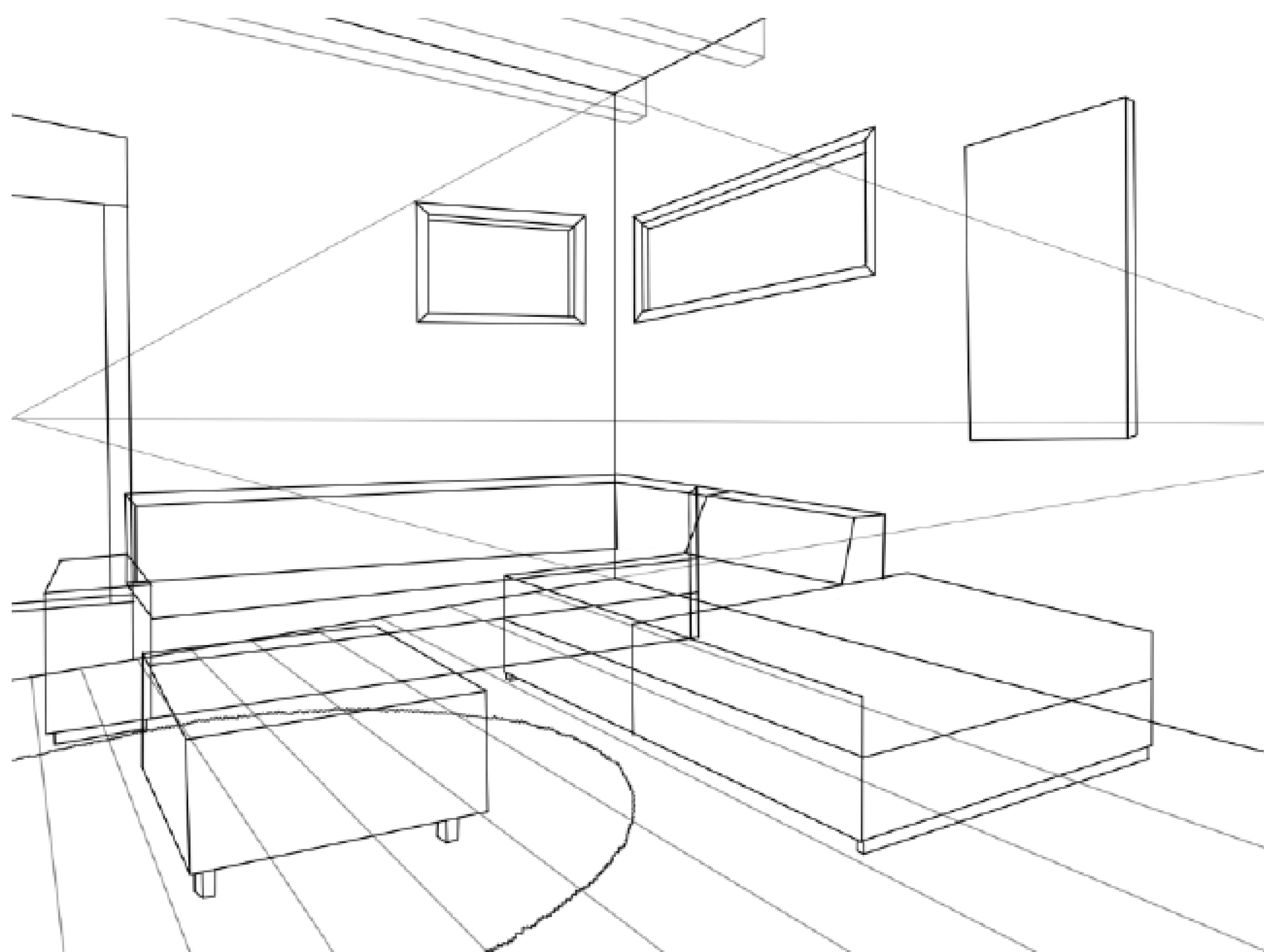
1 首先，根据室内建筑的透视关系绘制出场景的透视辅助线，中间的横线为视平线。

2 绘制出建筑墙体和地面上的辅助物和纹理，如房梁、地板等，以便为绘制空间内的其他物体做参照。



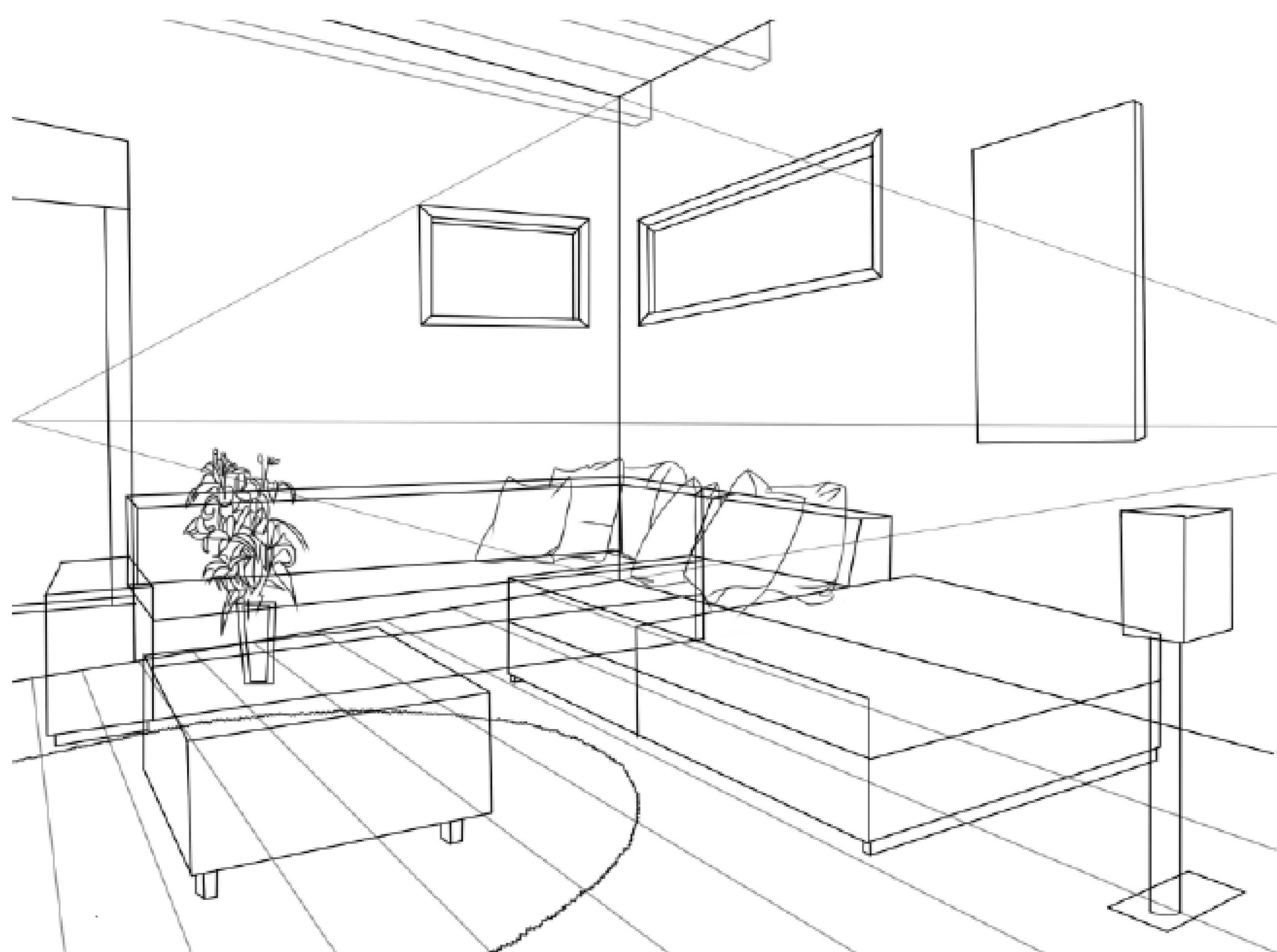


3 继续在建筑主体上添加门窗等物，注意门窗的透视关系，地面铺设为毛毯，所以边缘是波浪形，而不是笔直的线条。



4 给室内添加物体，我们先从大件的家俱开始。注意：由于我们先前绘制了地板纹理，为了不使画面看起来很凌乱，我们可以将地板纹理图层的透明度调低。



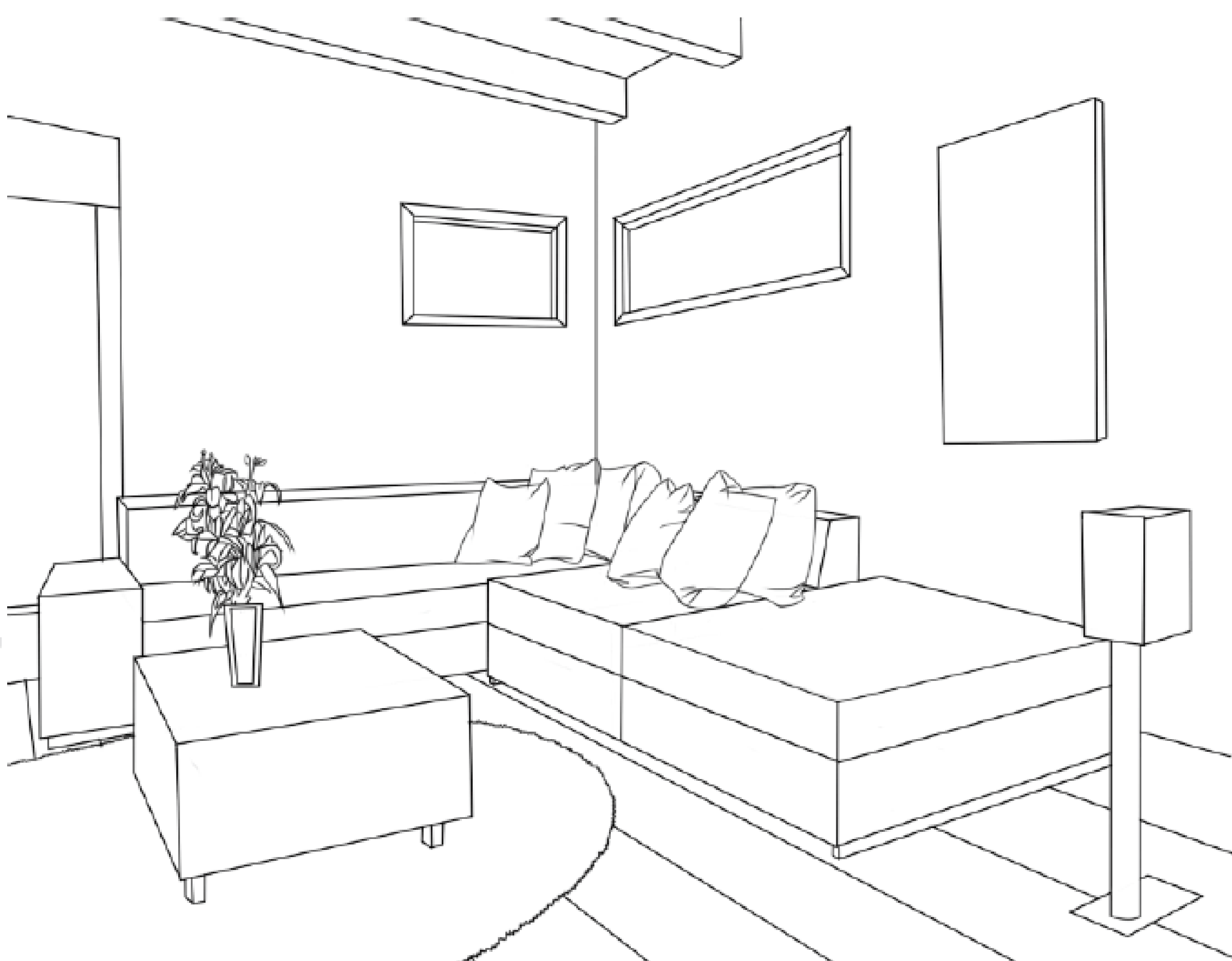


5 继续在空间内添加小件的物体，因为很多小物体是建立在大物体的基础上，如沙发上的抱枕、茶几上的插花，所以，我们绘画的时候要注意先画地基。

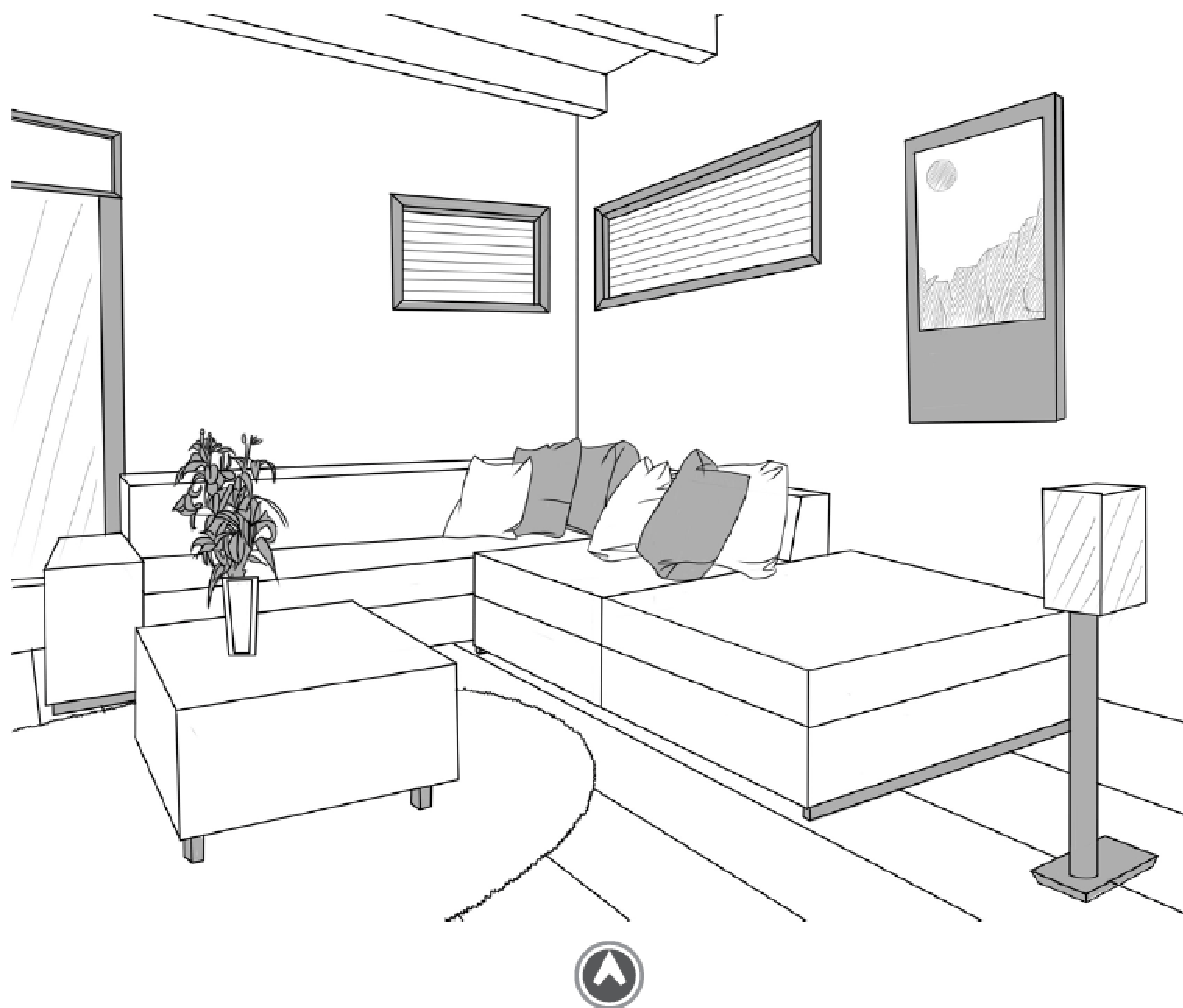


6 将场景中多余的线条擦去，使画面看起来干净整洁。注意各物体的远近、透视关系。

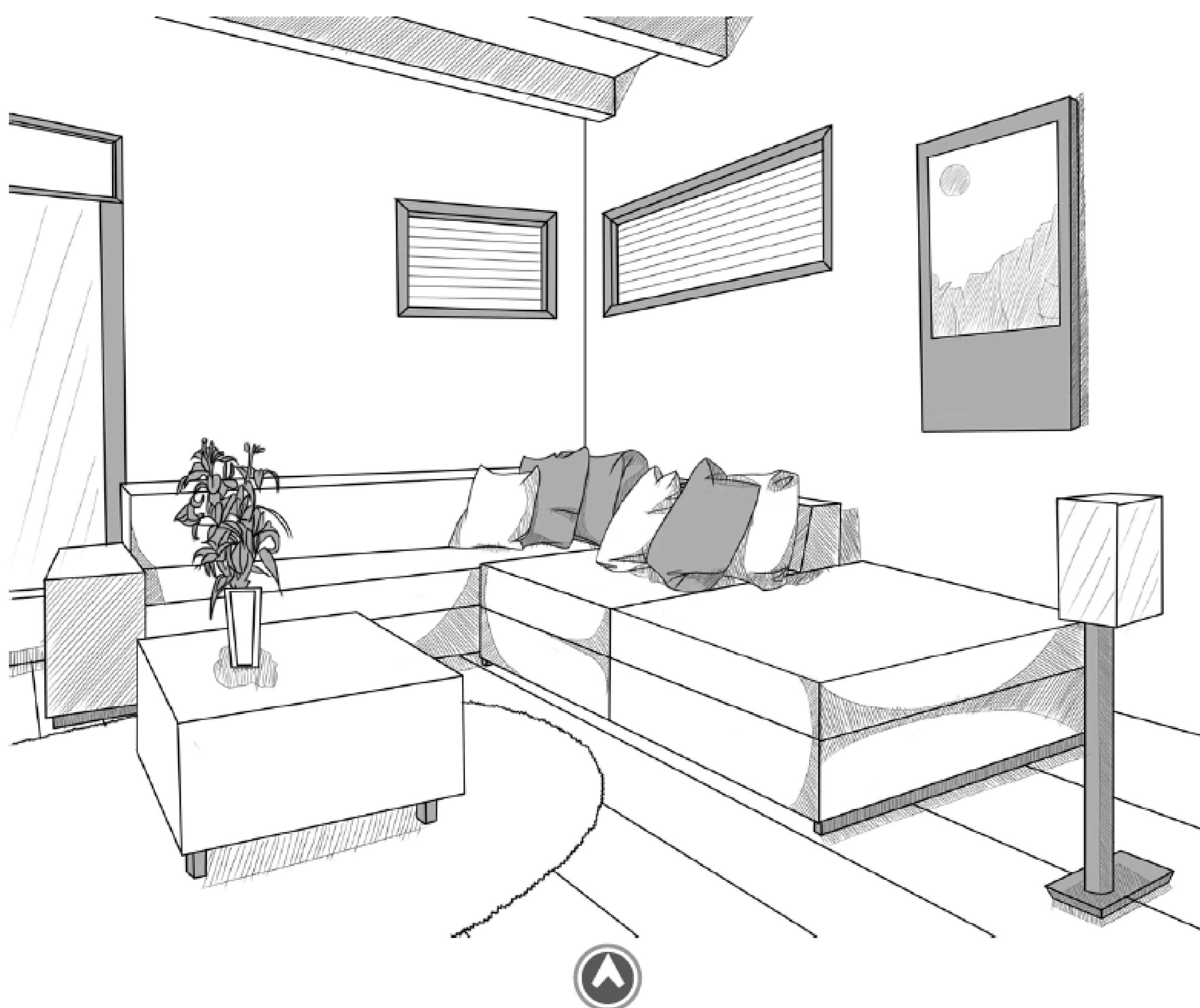




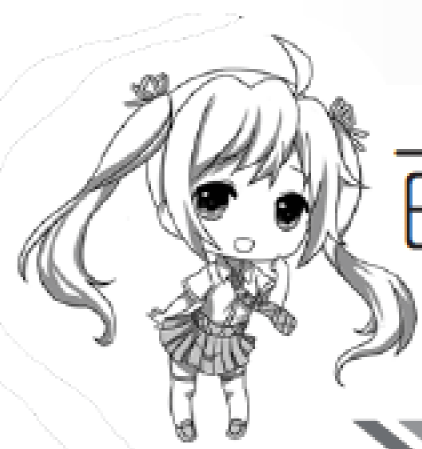




7 整理画面，细致地添加空间内物体的细节，如玻璃的效果；用灰度表现空间内的层次感，营造温馨的室内气氛。

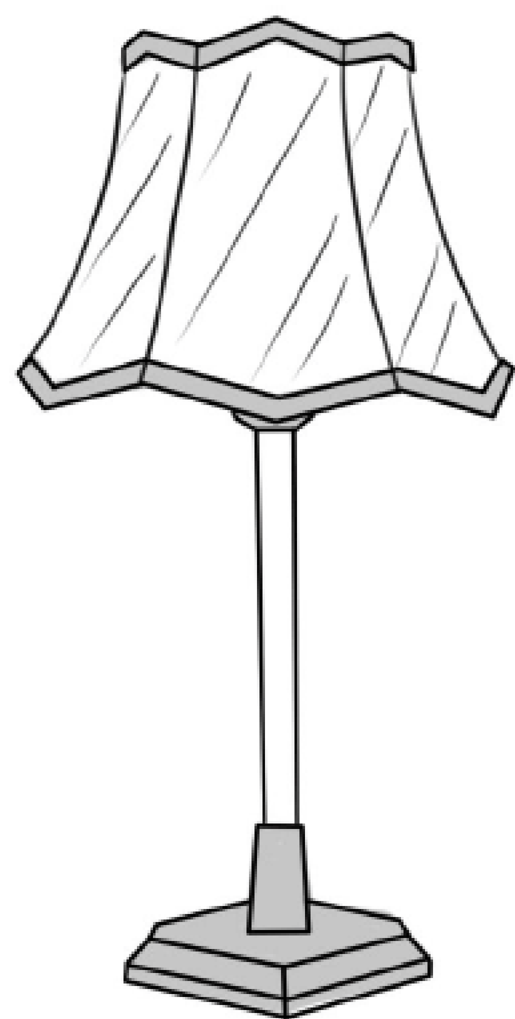


8 用排线法给室内场景添加阴影效果，为了体现明亮、温馨的室内家居环境，阴影不宜过于浓重。

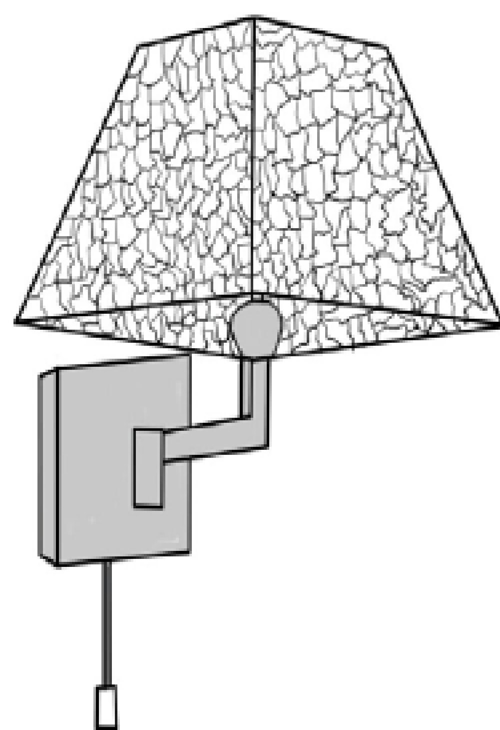


家饰的表现

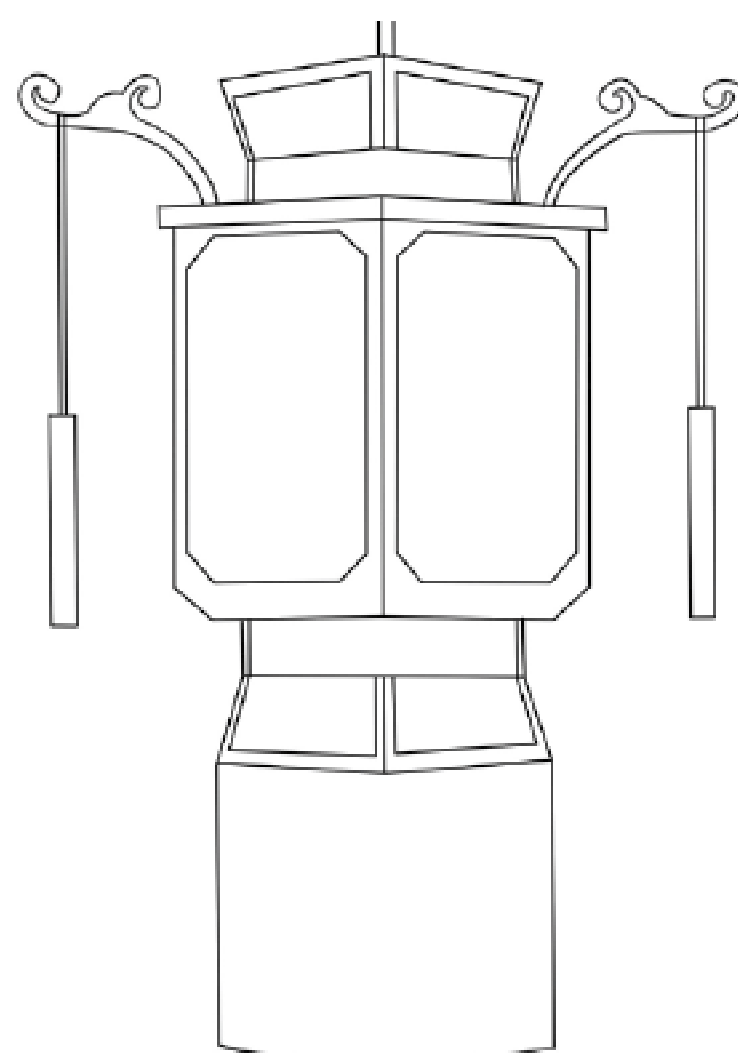
家俱和家饰的区别在于：家俱注重功能性，家饰注重装饰性。



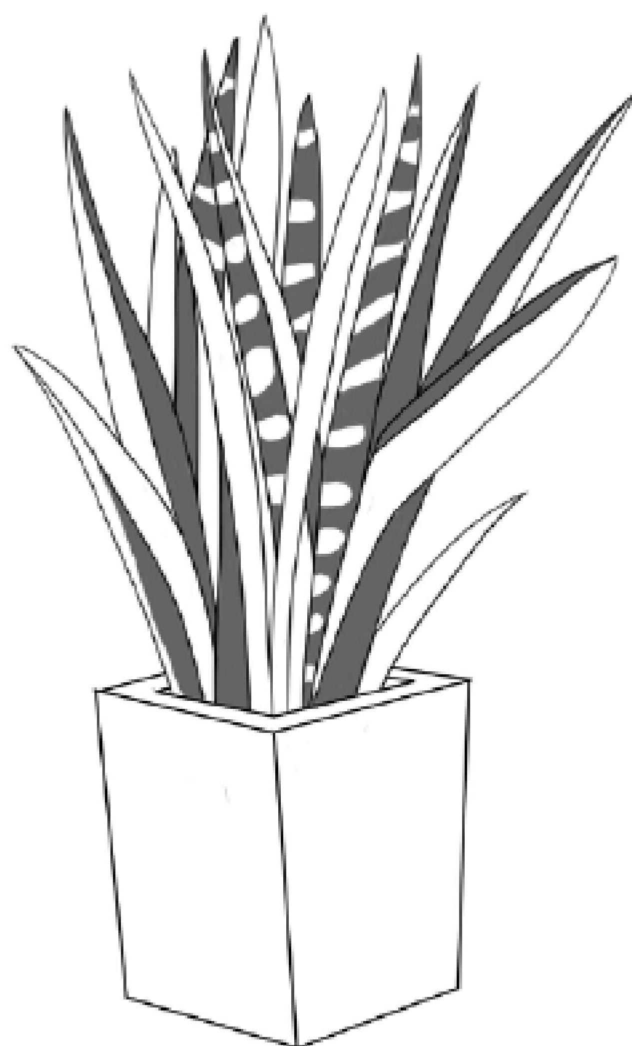
台灯



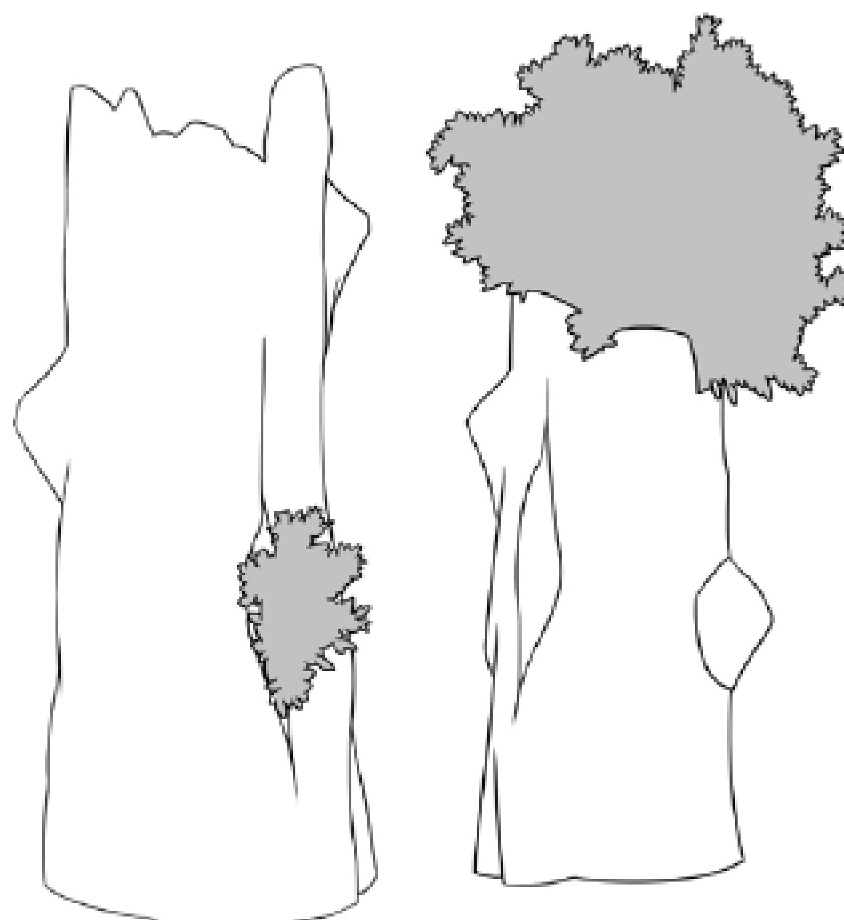
壁灯：壁灯材质表面添加纹理。



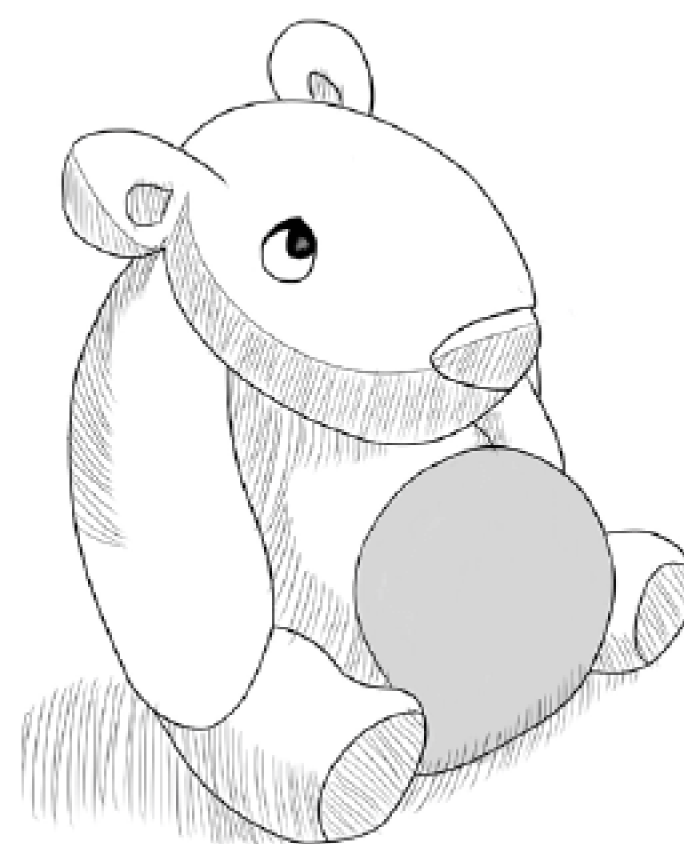
灯笼



盆栽：用灰度表示植物的立体效果。

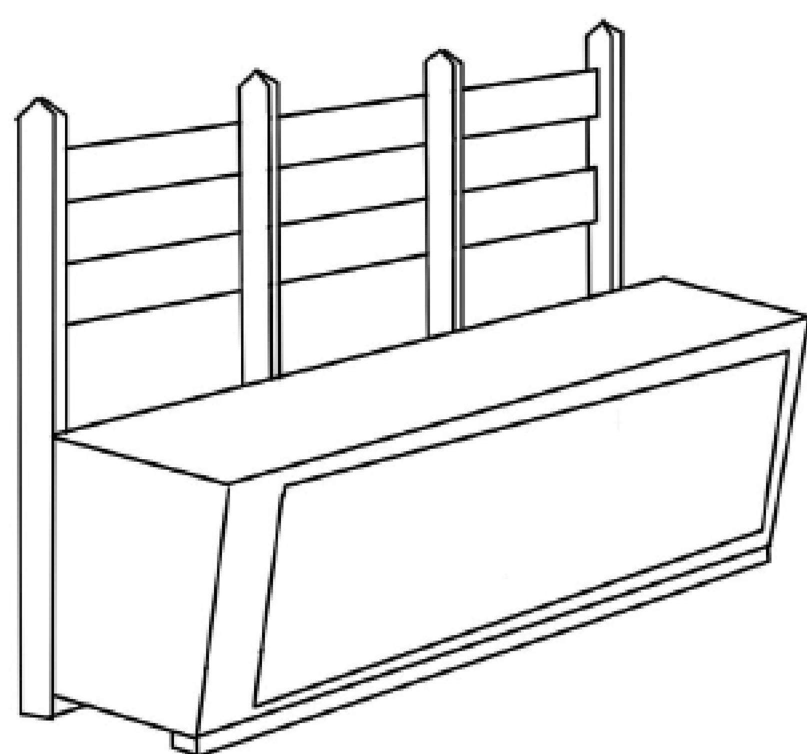


装饰工艺品

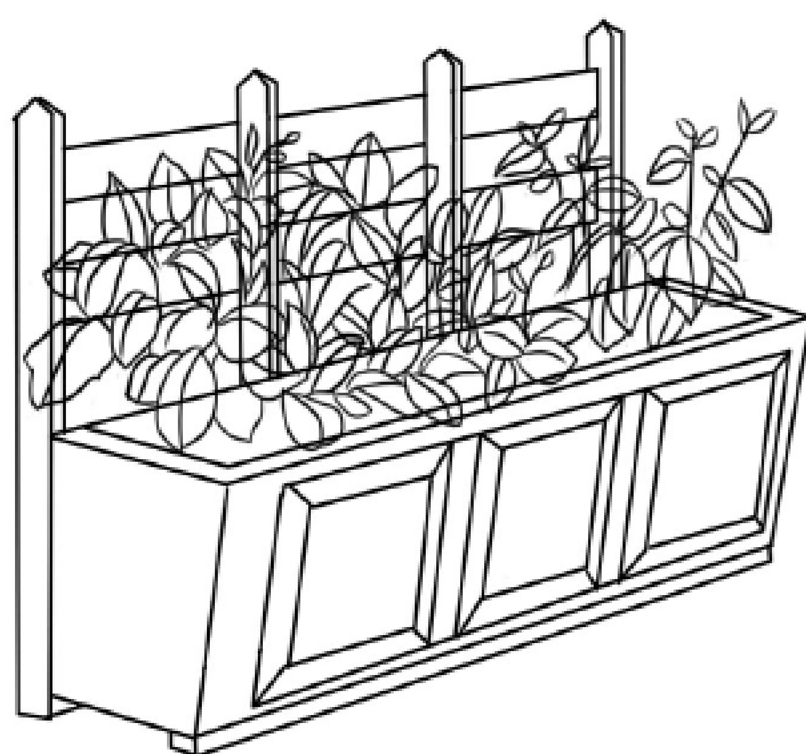


布娃娃

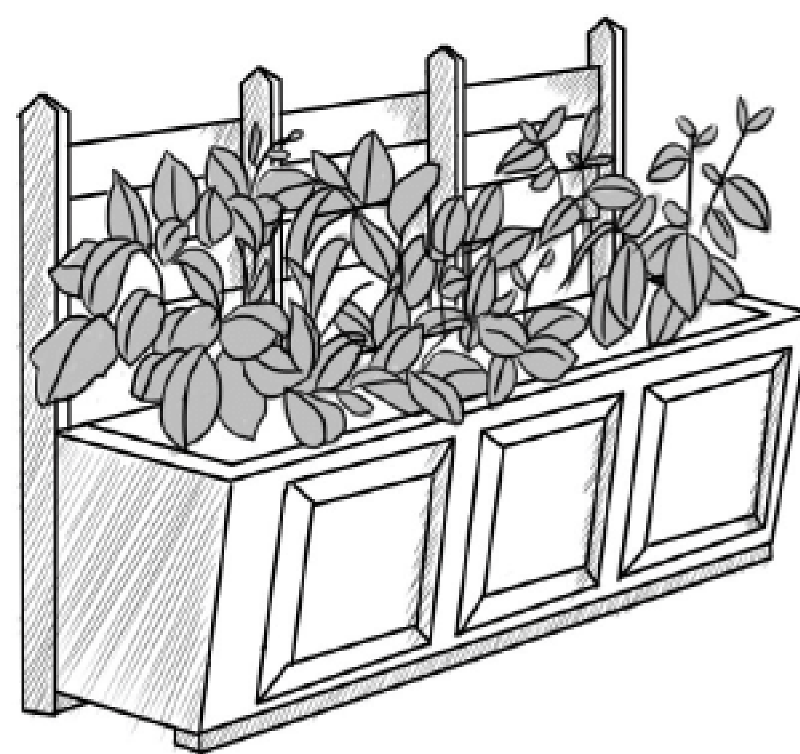
实战——花样盆栽的绘制



1 绘制出家饰的主要部分，注意透视关系。



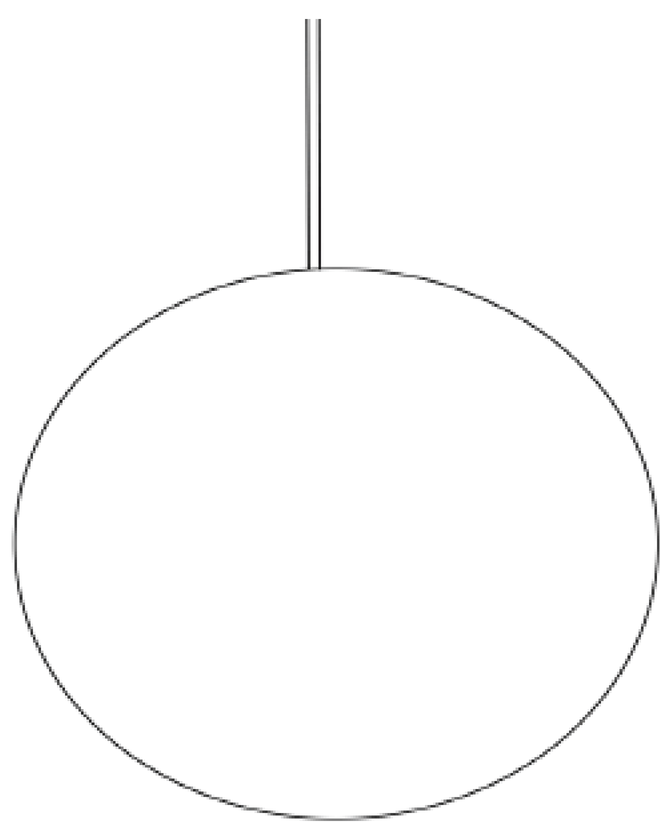
2 在里面添加植物等装饰物。



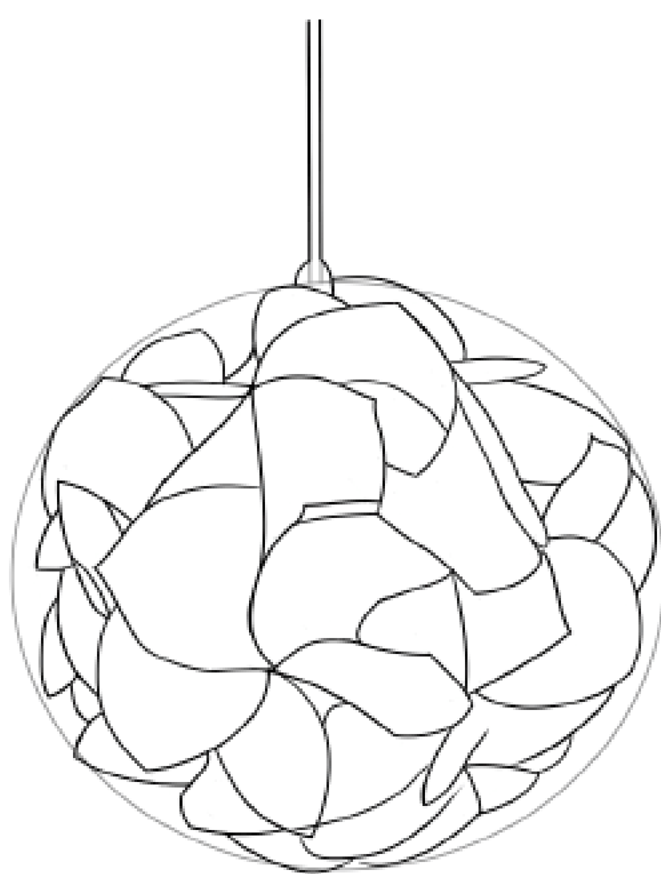
3 擦去多余的线条，用灰度表现画面的立体效果，用排线表现物体的阴影。



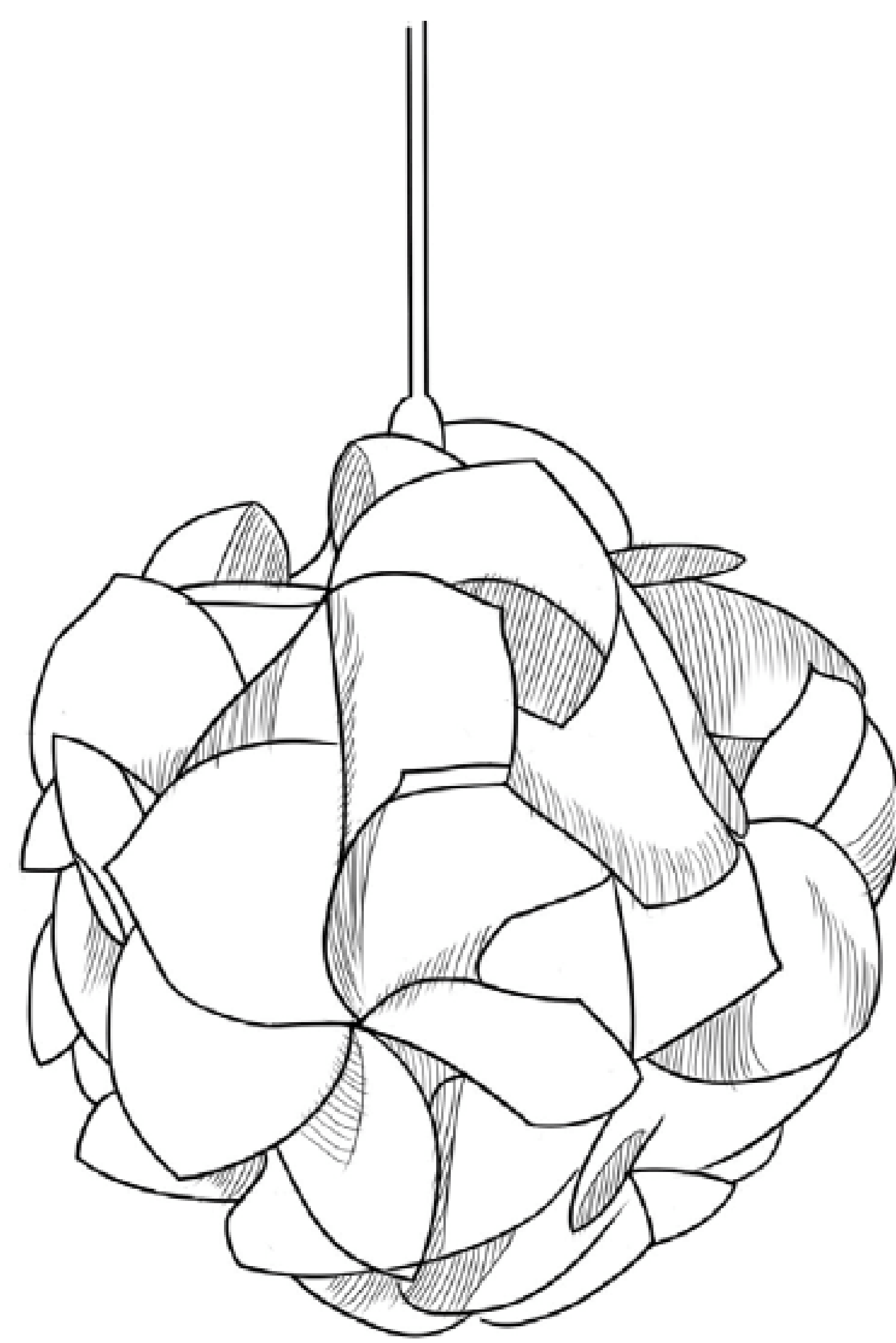
实战——吊灯的绘制



1 用简单的线条和几何形绘制出吊灯的外形。

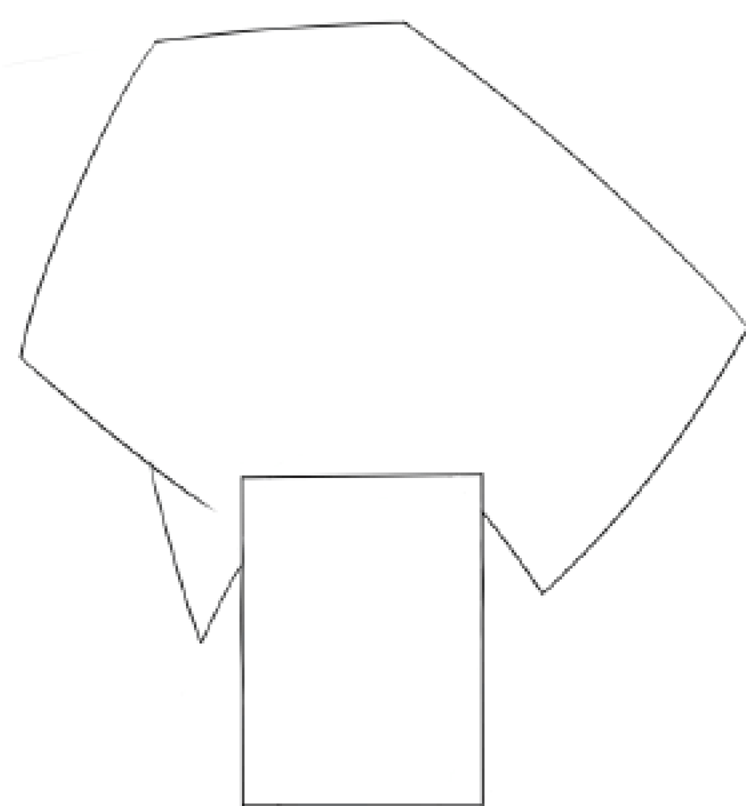


2 细致地描绘出吊灯的轮廓、透视和细节部分。



3 用排线法给吊灯添加阴影效果，使吊灯更加自然，产生立体效果。

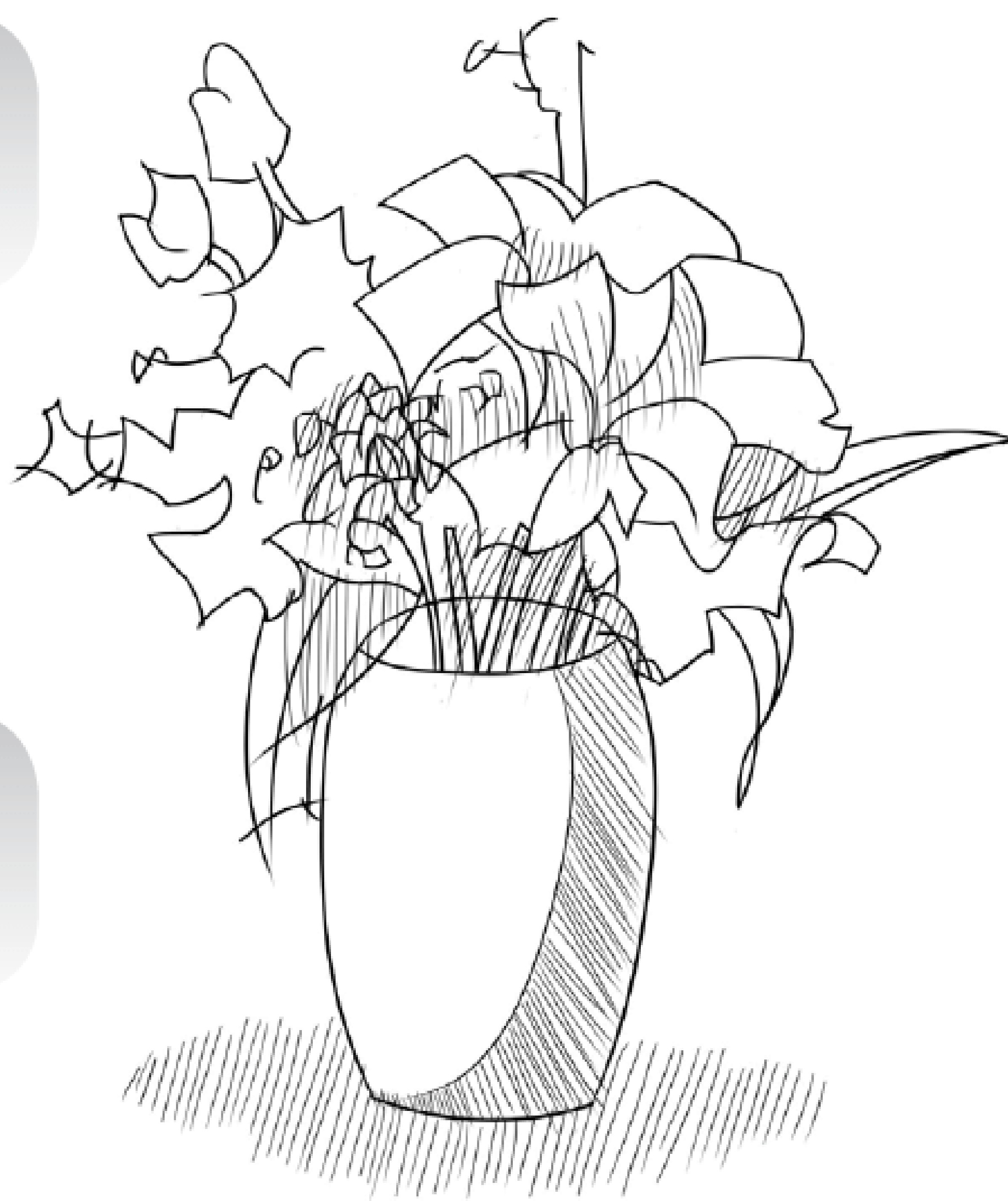
实战——插花的绘制



1 用几何形绘制出插花的外形。

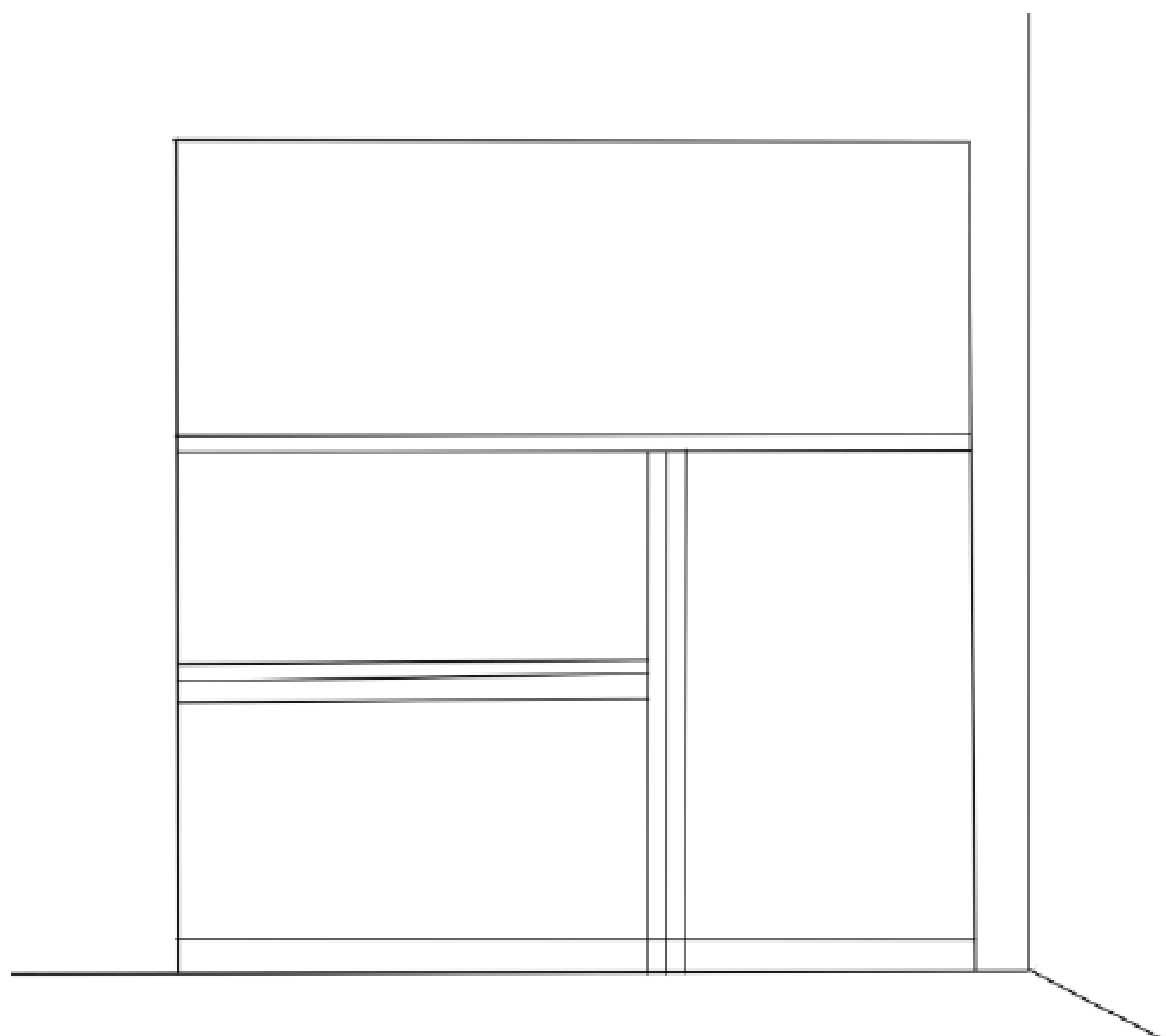


2 描绘出插花的轮廓以及细节。



3 用排线法给画面添加阴影效果，使插花产生立体感。

实战——场景中家饰的表现

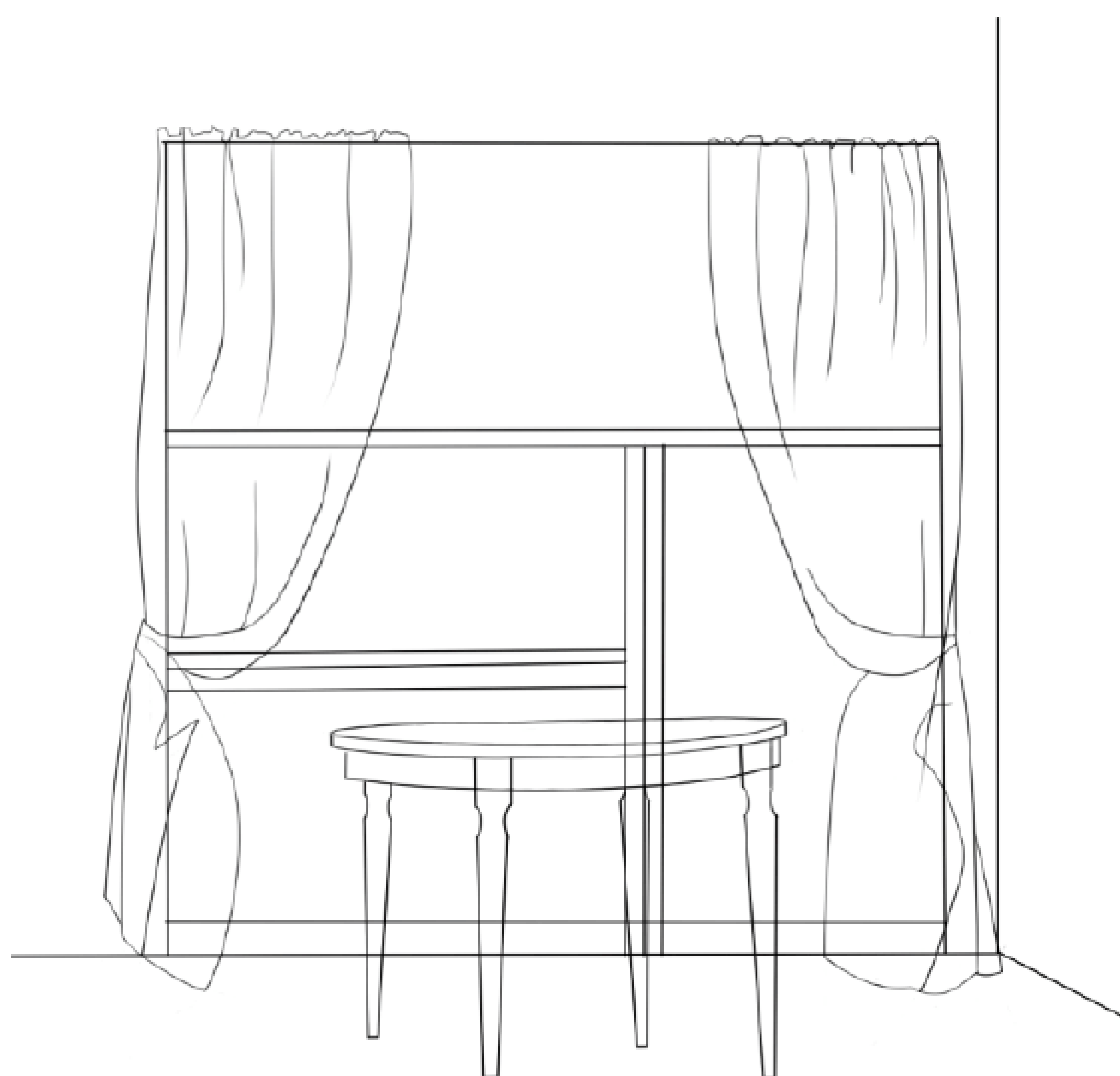


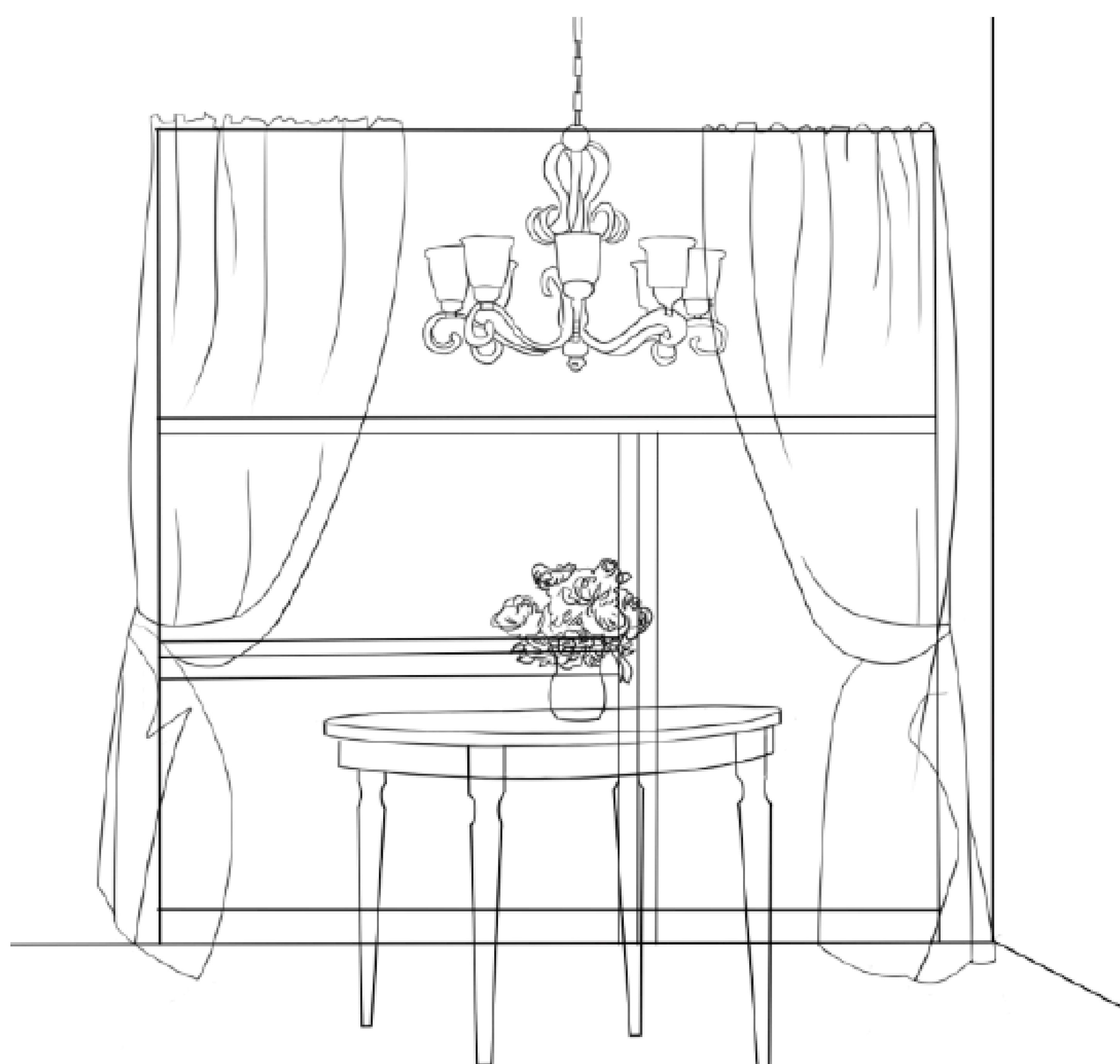


1 勾画出建筑墙体的基本轮廓以及透视效果，绘制出墙体上的门、窗等结构。

2 往画面内添加较为大件的家俱和家饰，注意物体的透视原理。







3 继续添加道具，绘制出画面内的灯饰、插花等物体，细致地描绘出物体的细节等。





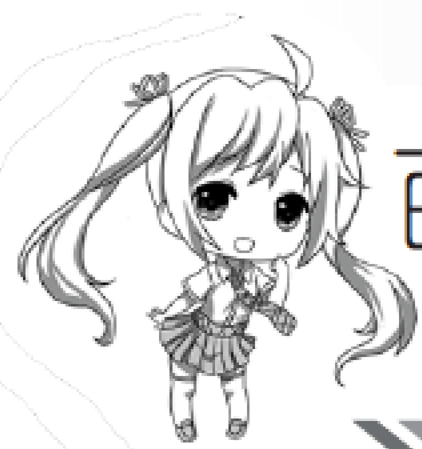
4 擦去画面内多余的线条，仔细地添加场景细节，完善整个画面。





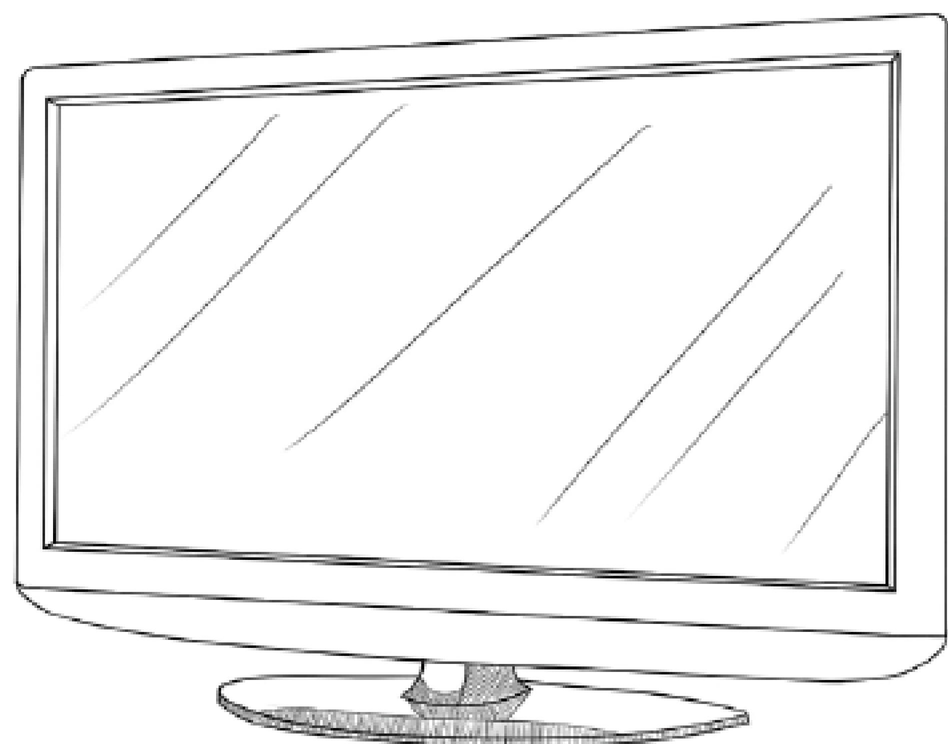


5 用灰度来突出表现空间内的主体道具，如窗帘、插花、灯饰等，用排线法来给画面场景绘制出阴影效果，完成绘制。

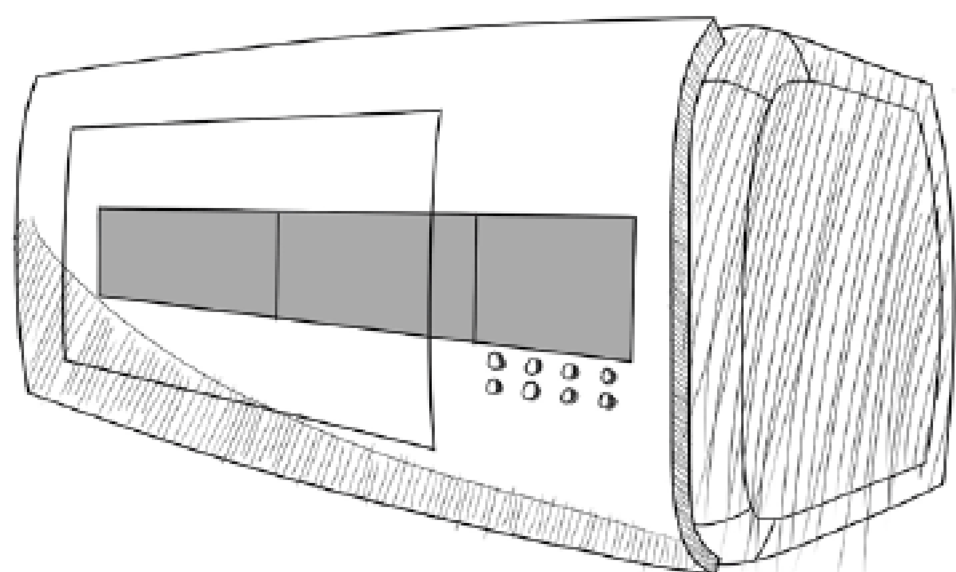


家电的表现

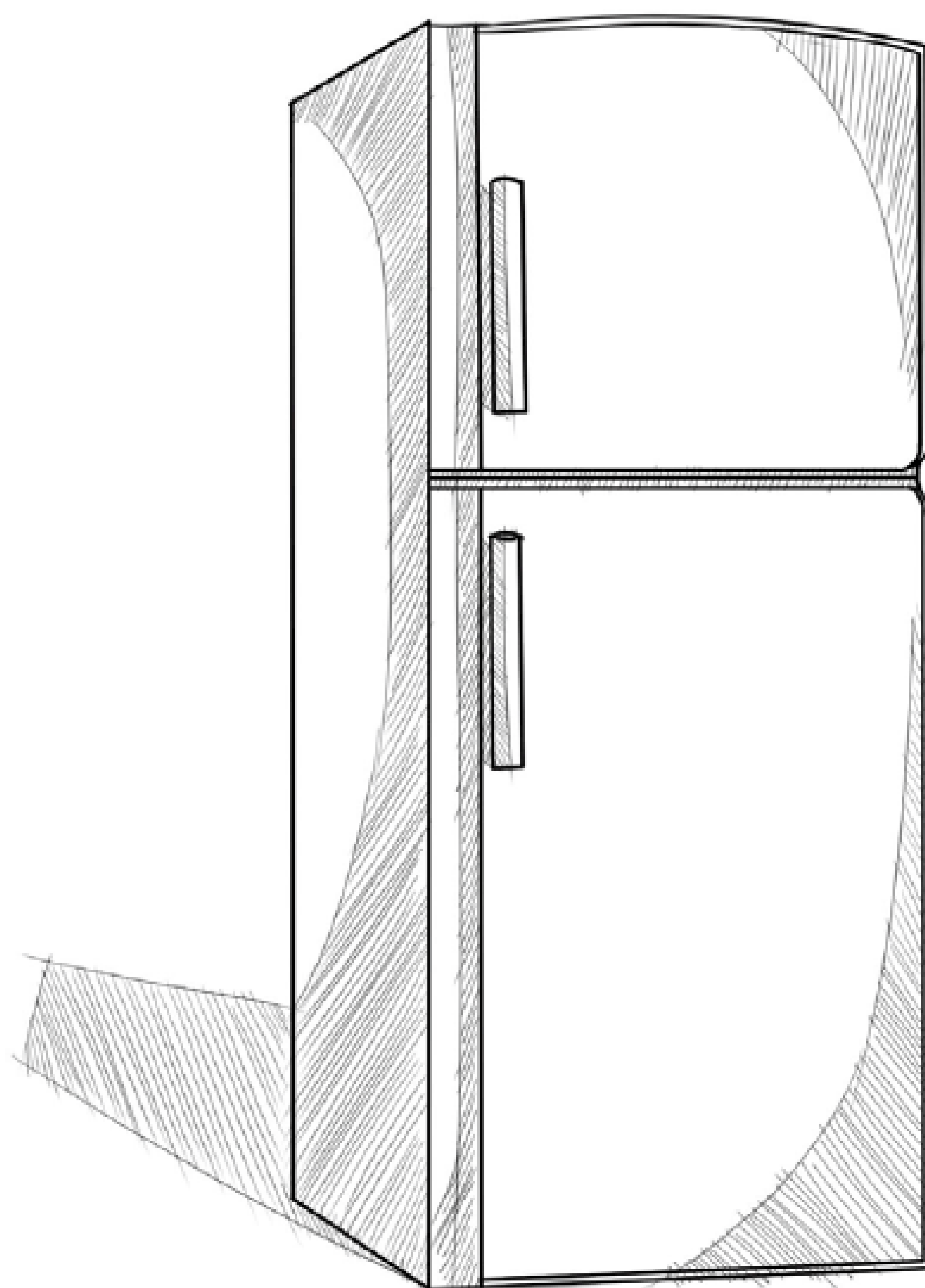
家电是现代家庭生活的必需品，家电的范围、种类、样式不尽相同，下面来学习基本家用电器的绘制技法。



显示器

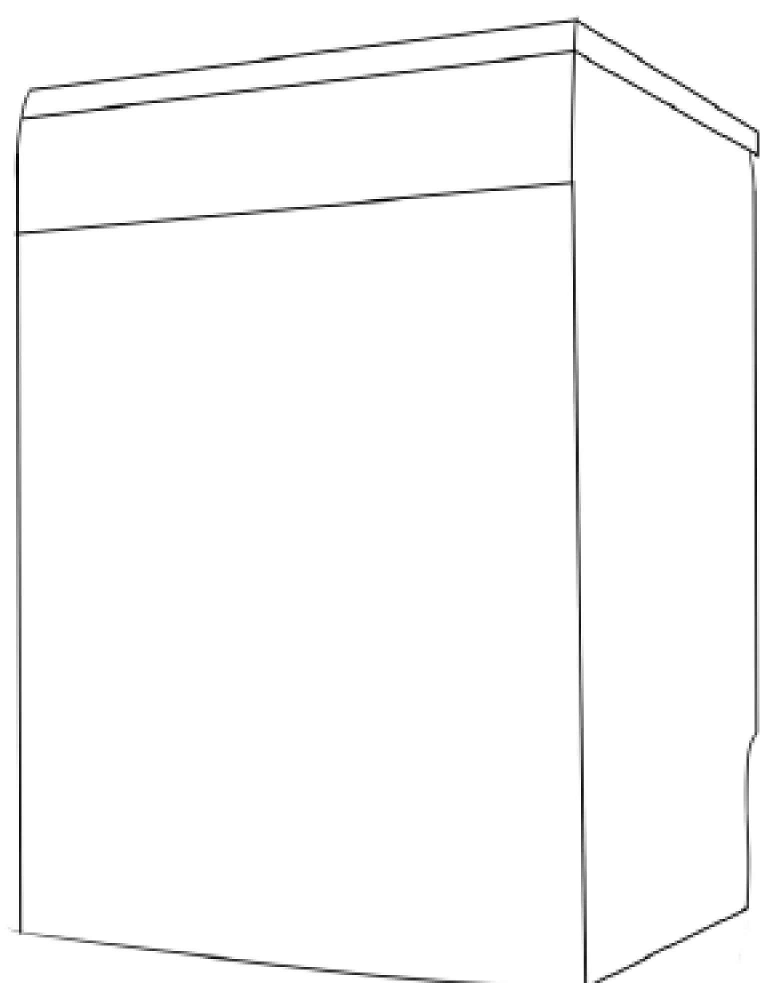


空调



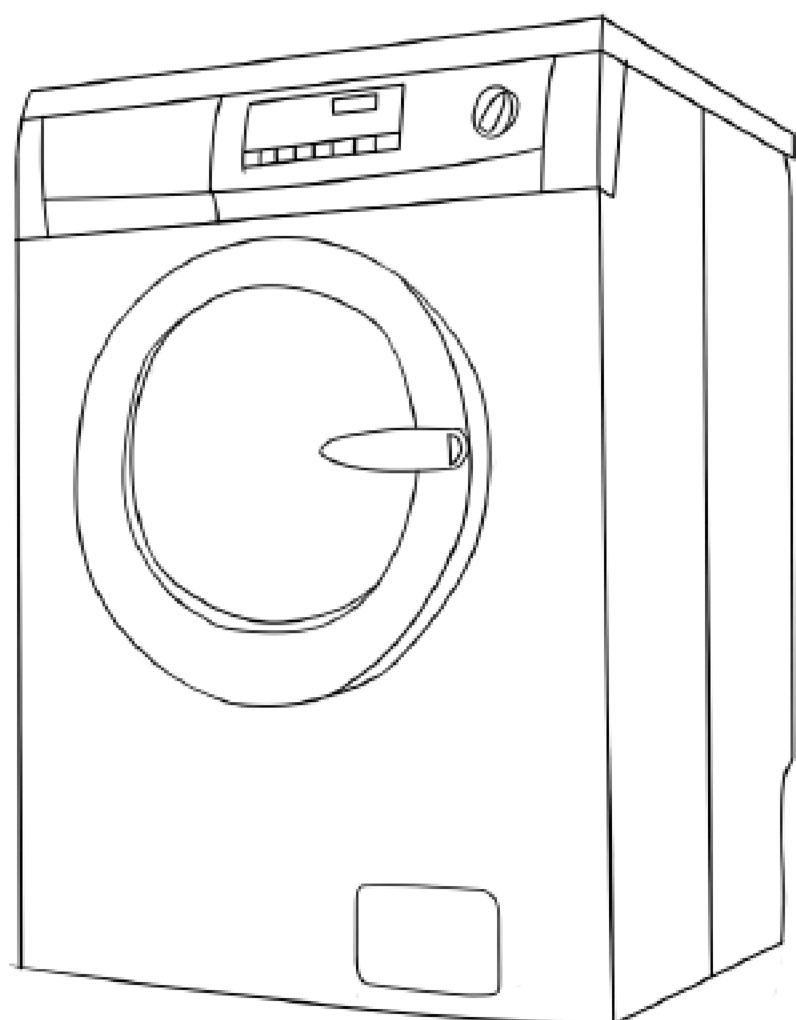
冰箱

实战——洗衣机的绘制



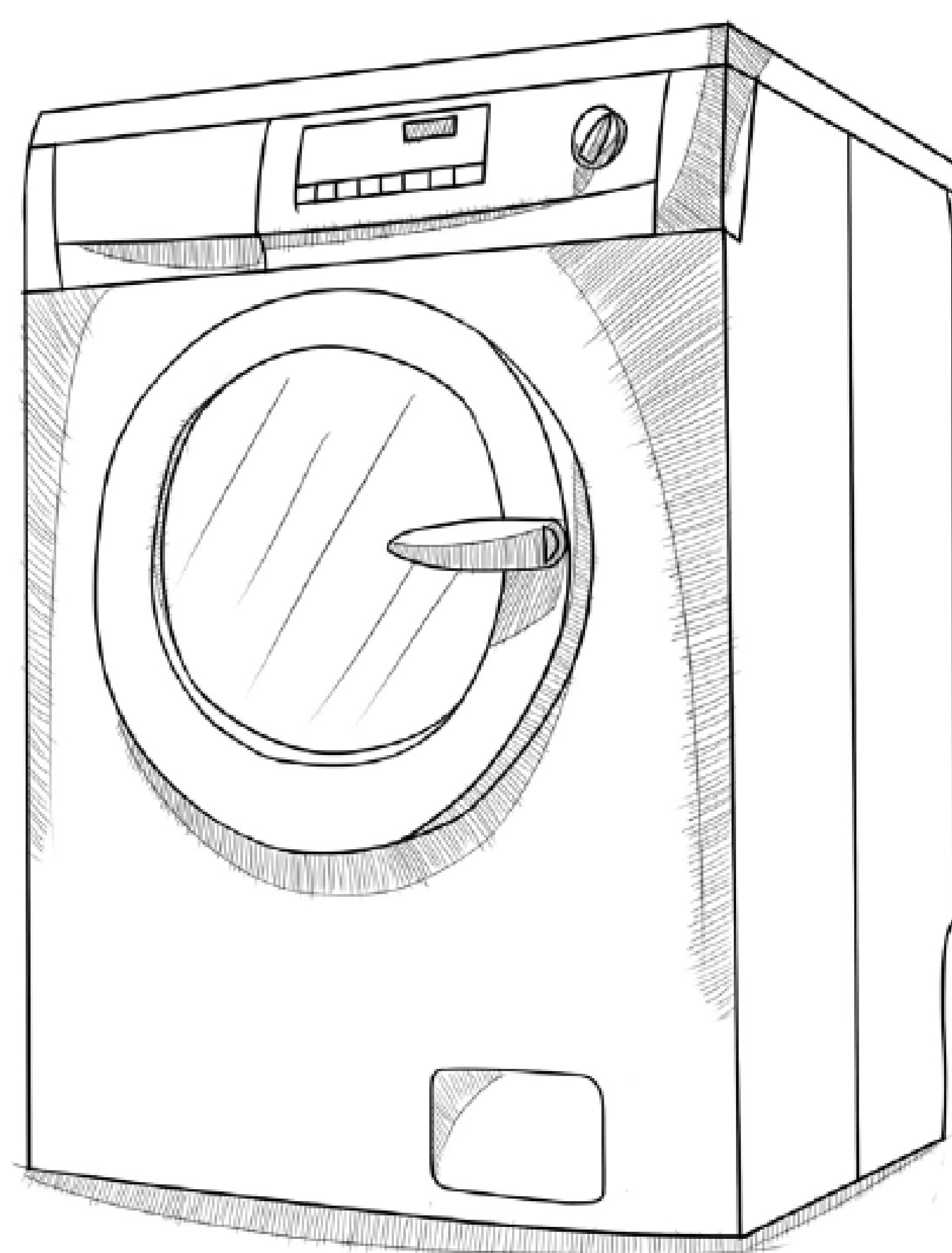
1 绘制出洗衣机的外形轮廓线，注意透视关系。





2 细致地给洗衣机添加细节部分。



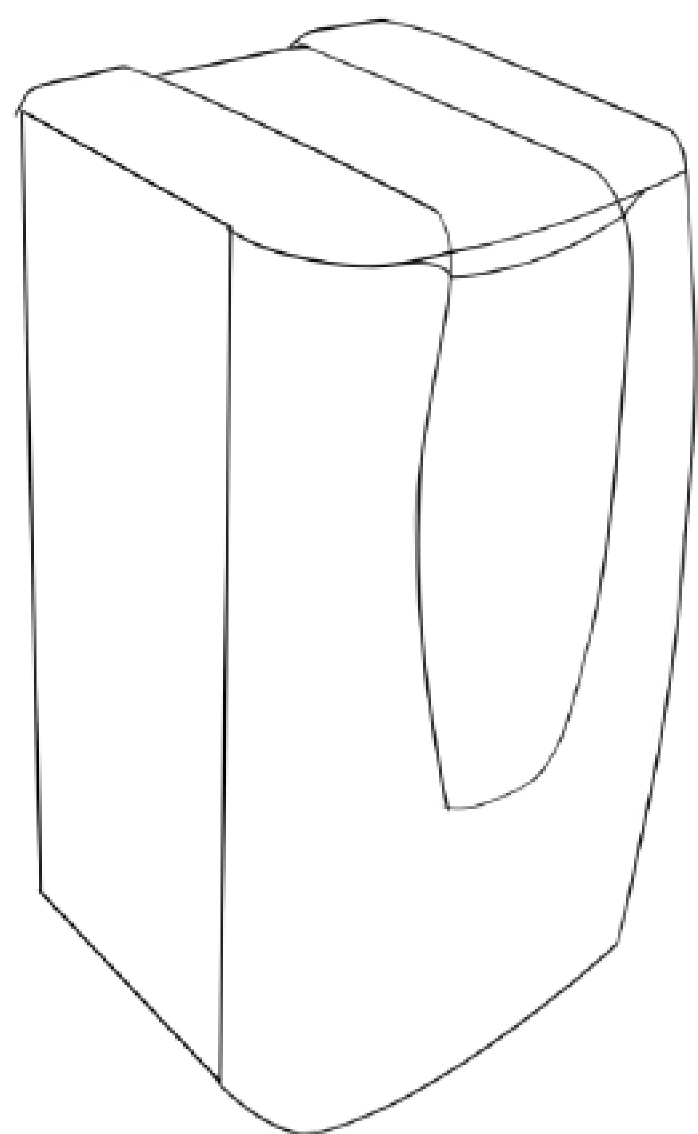




3 用排线法给洗衣机添加上玻璃特效和阴影效果，完成绘制。

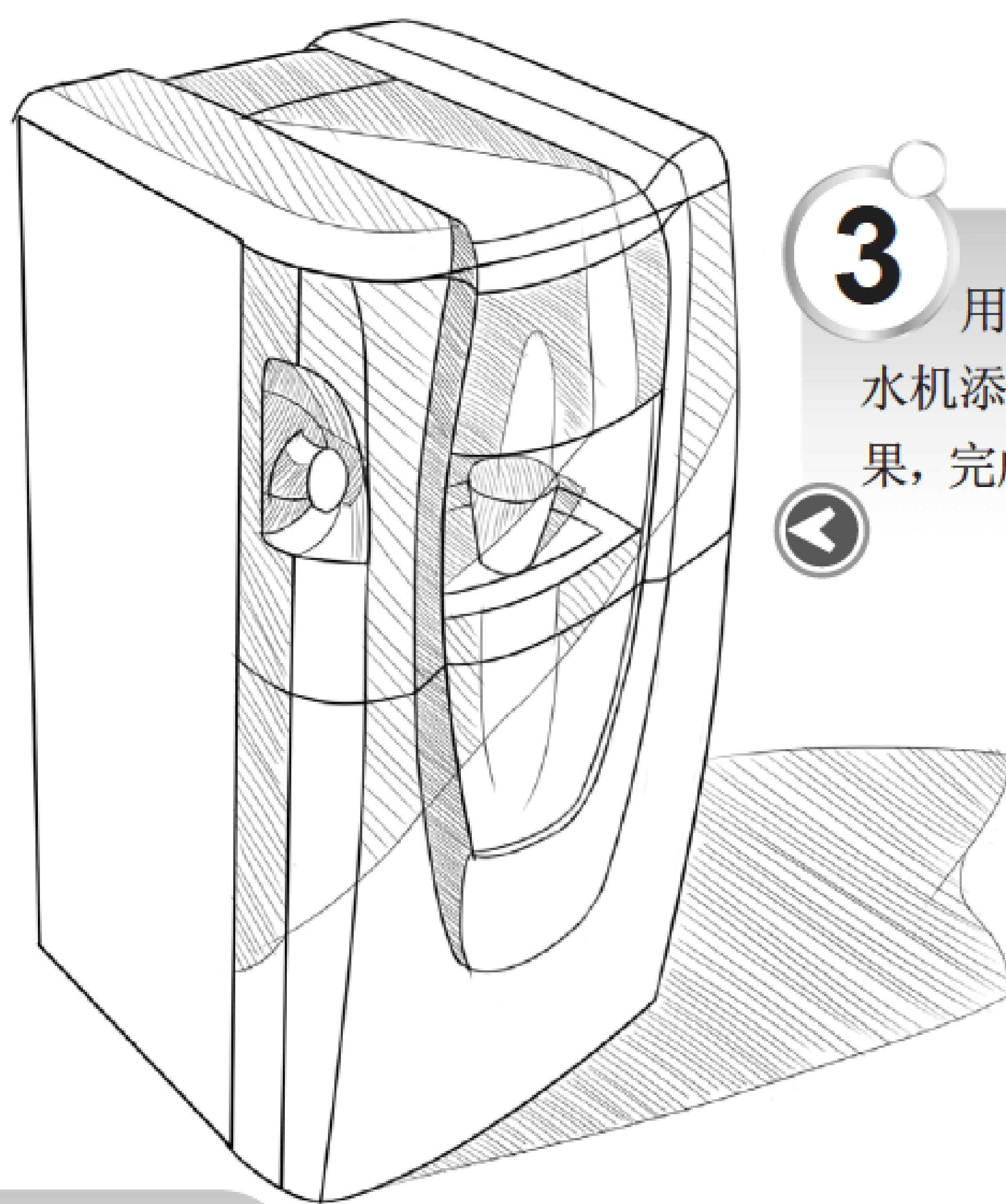


实战——饮水机的绘制



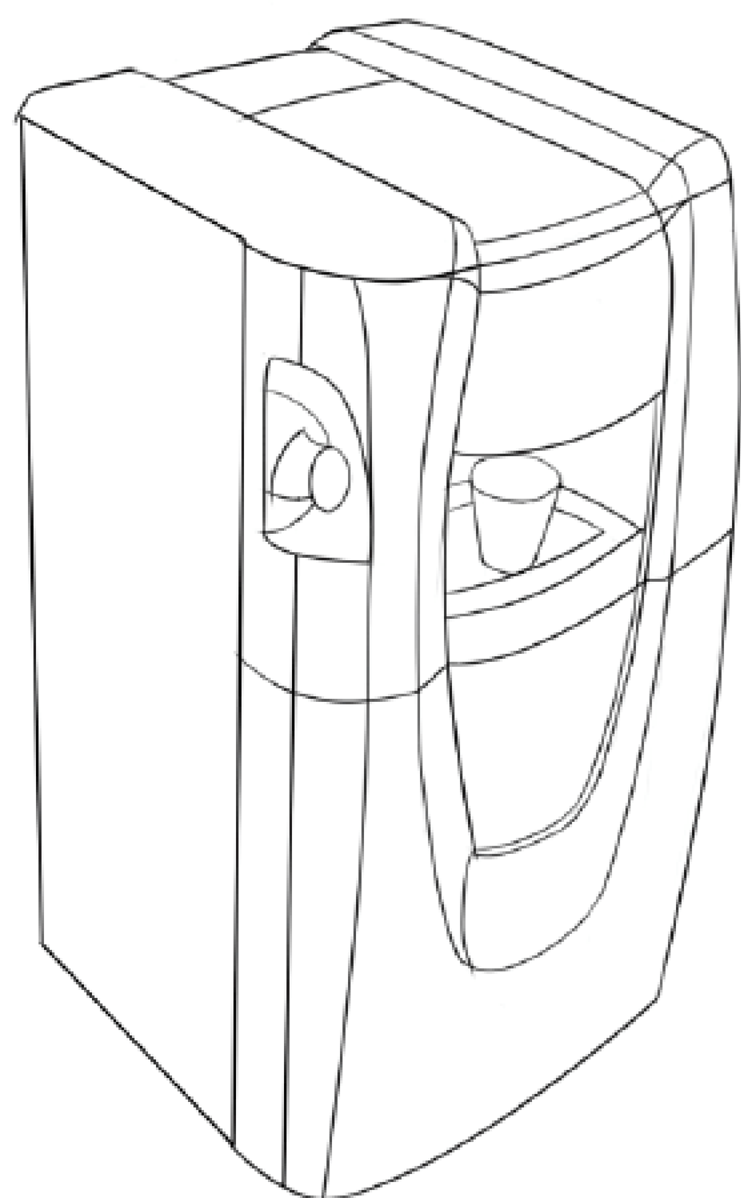


1 绘制出洗衣机的外形轮廓线，注意透视关系。





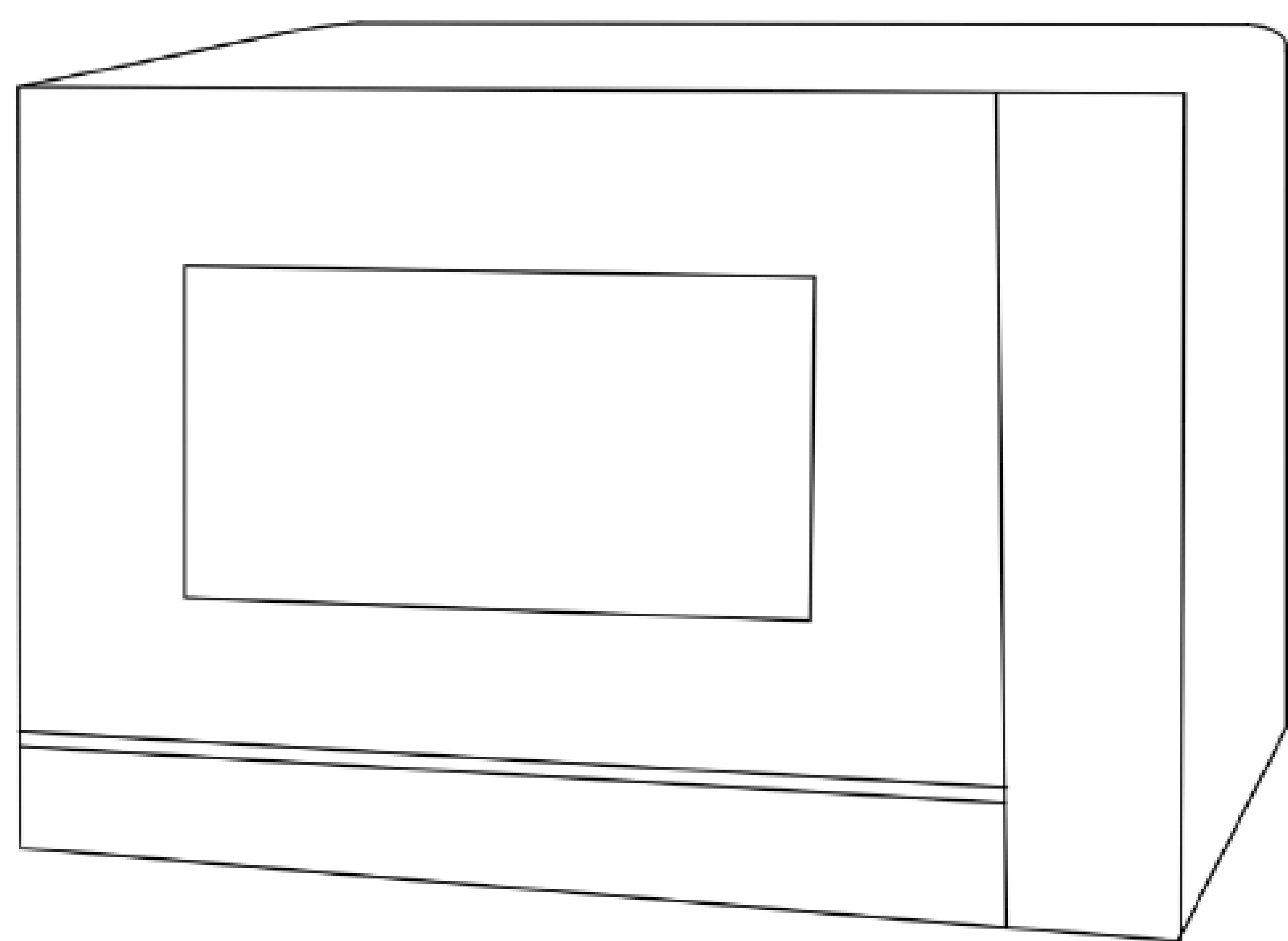
3 用排线法给饮水机添加上阴影效果，完成绘制。





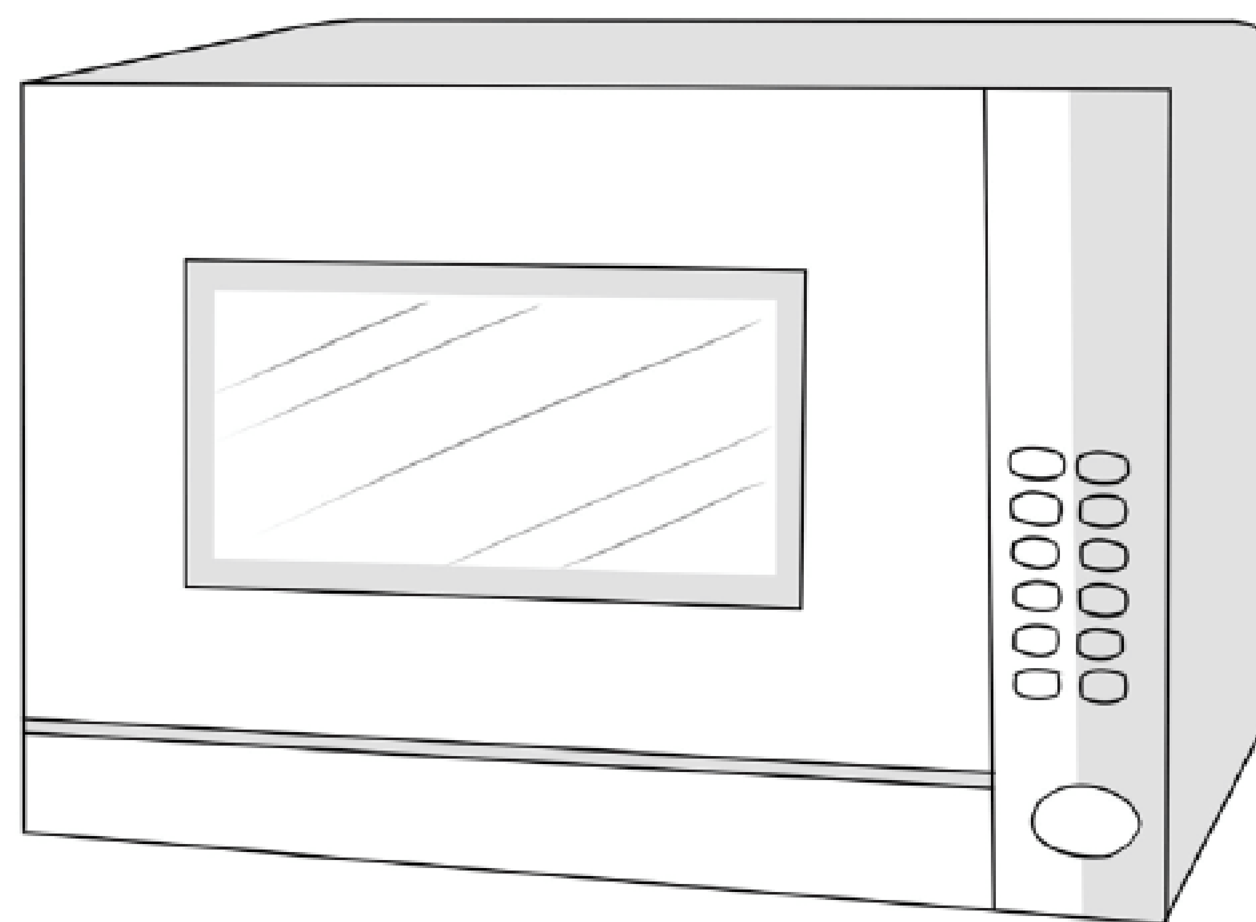
2 细致地绘制出饮水机的细节部分。

实战——微波炉的绘制





1 绘制出微波炉的基本外形轮廓线和透视效果，使画面产生立体感。





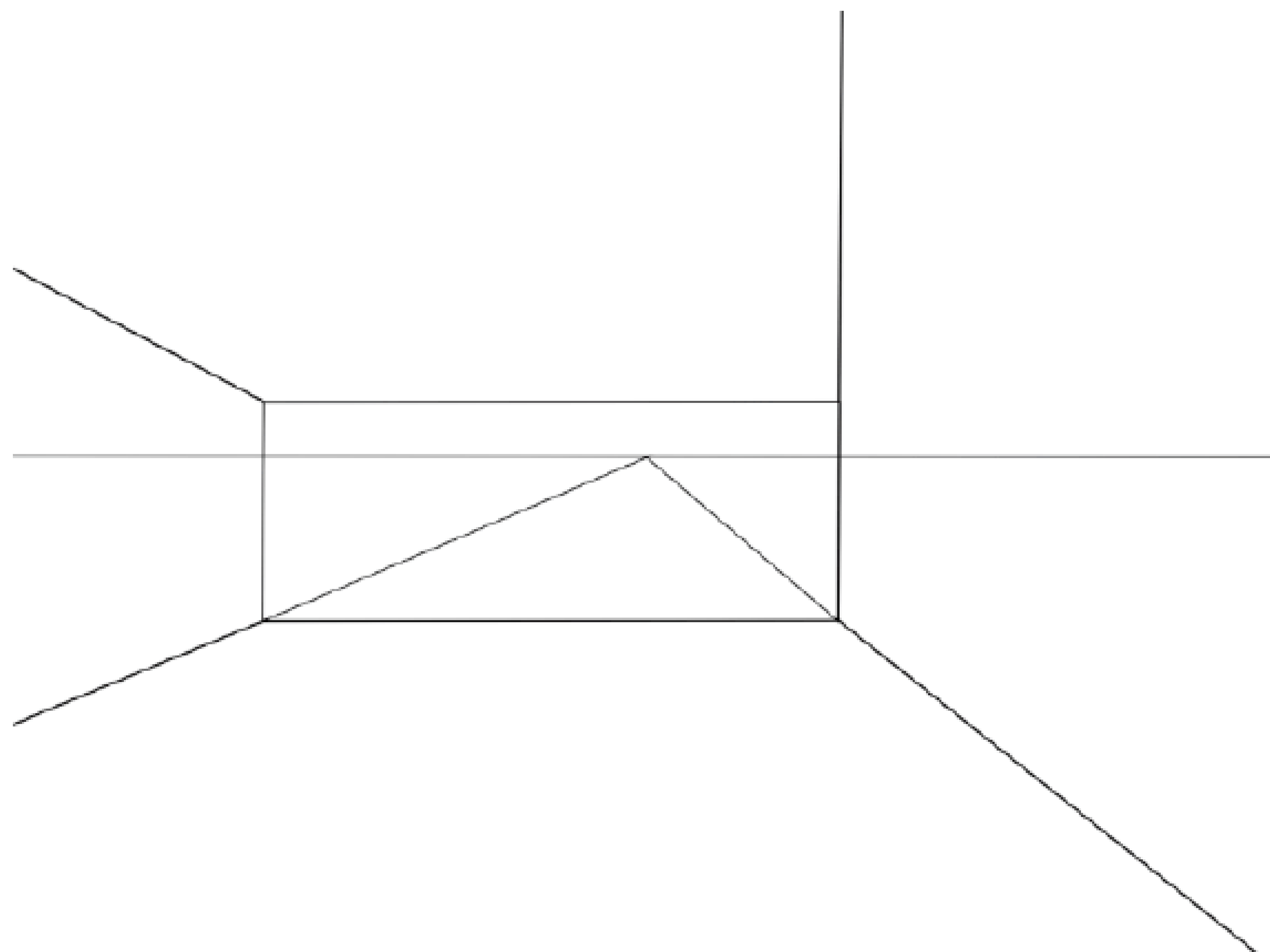
2 仔细地给微波炉添加细节部分，用两三笔线条绘制出玻璃特效，用灰度添加阴影效果。

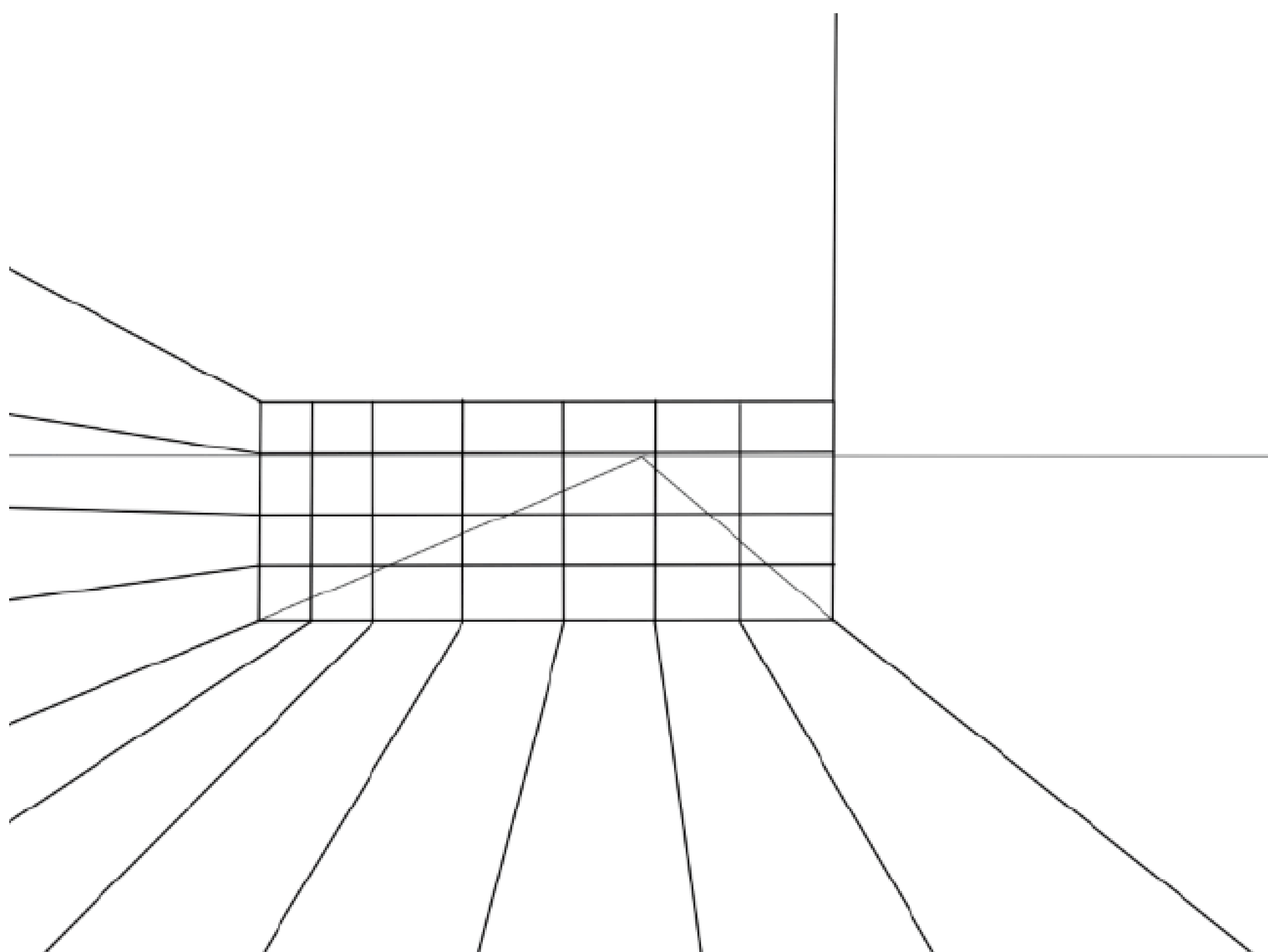
实战——场景中阳台的表现

阳台是建筑物室内的延伸，是居住者接受阳光，吸收新鲜空气，进行户外锻炼，观赏、纳凉等拥有诸多用途的场所，下面一起来绘制生活阳台。

1 勾画出建筑墙体的外形轮廓，确定透视关系和视平线。





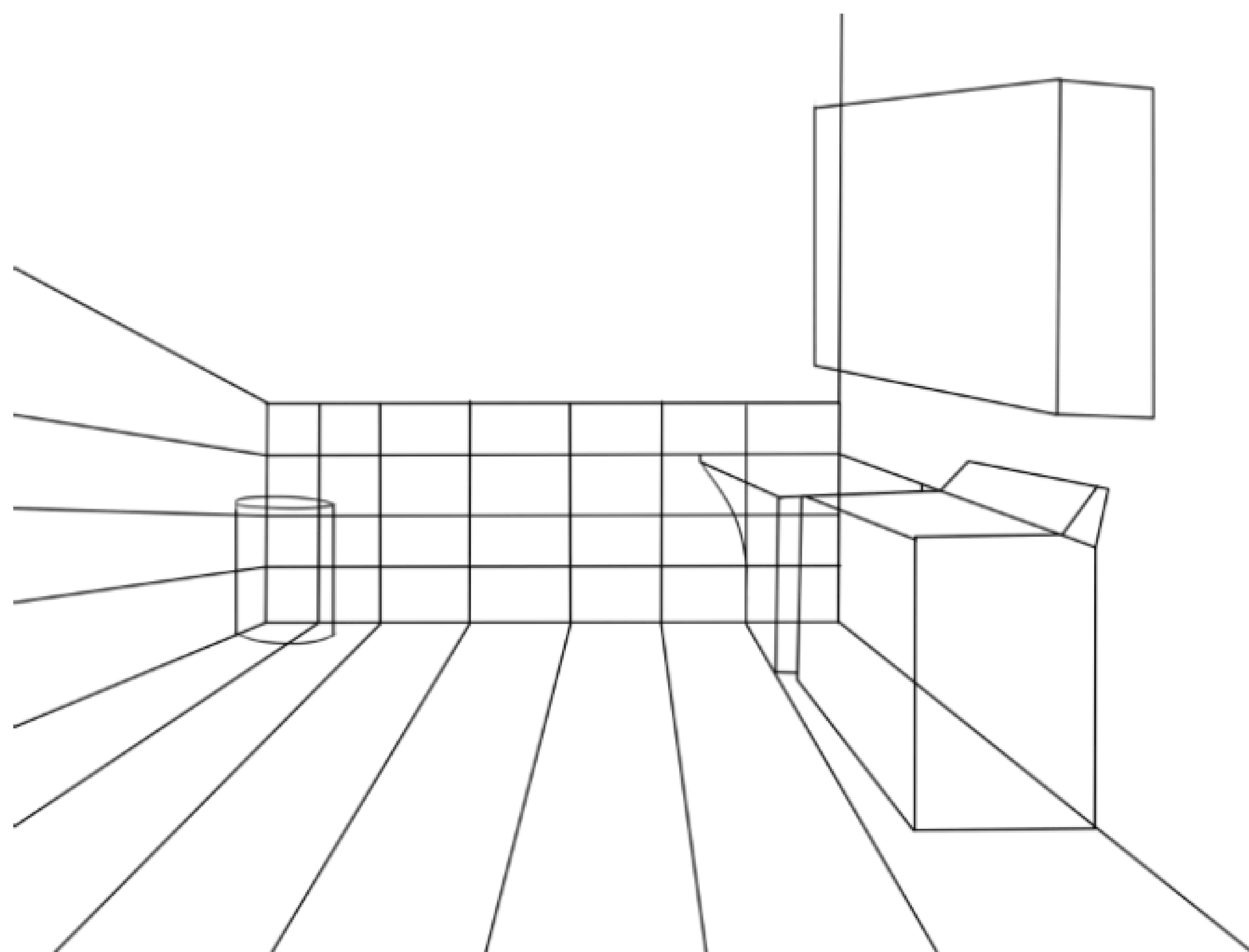


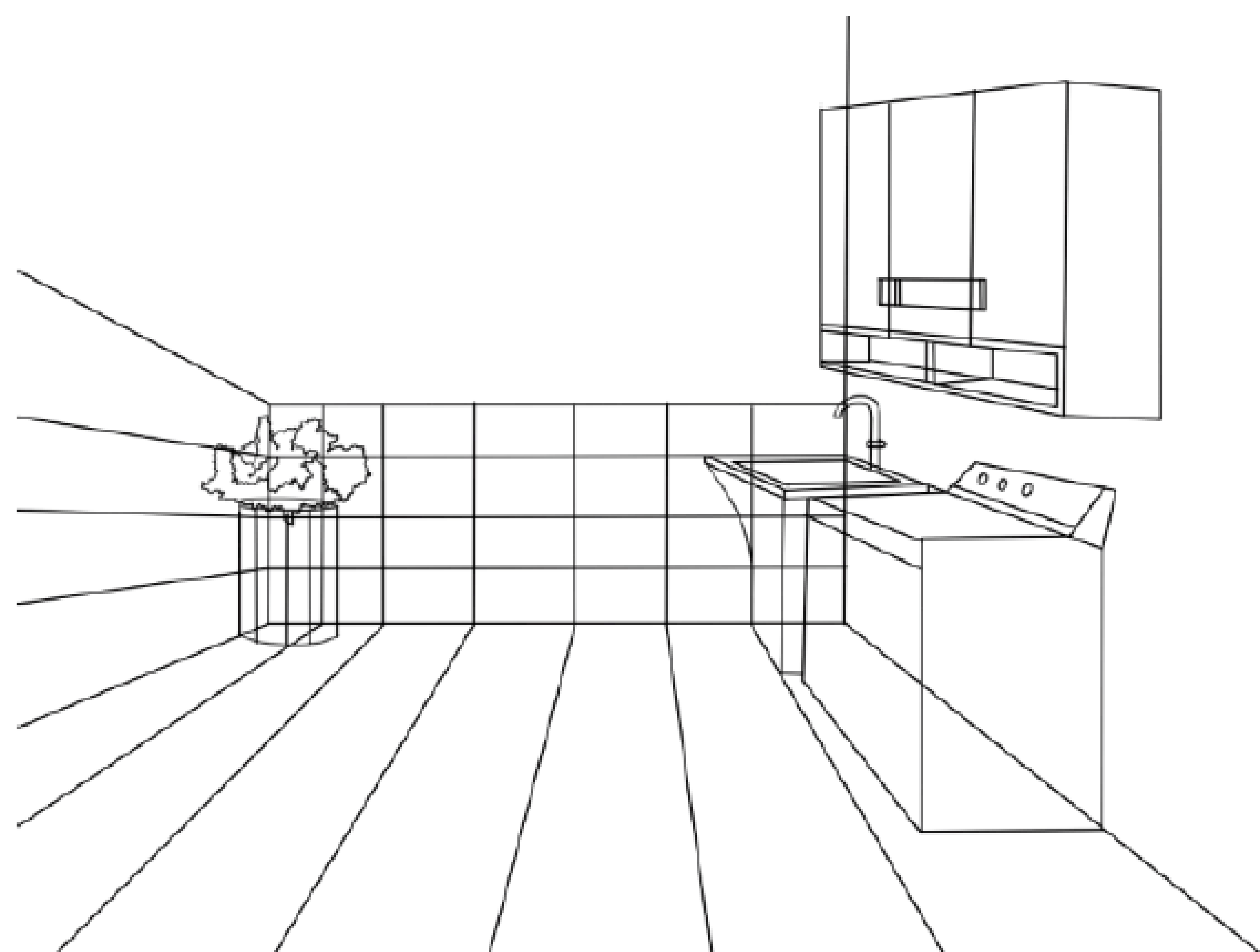
2 绘制出地面和墙体上的纹理效果。



3 给画面添加道具，绘制出物体的基本透视。

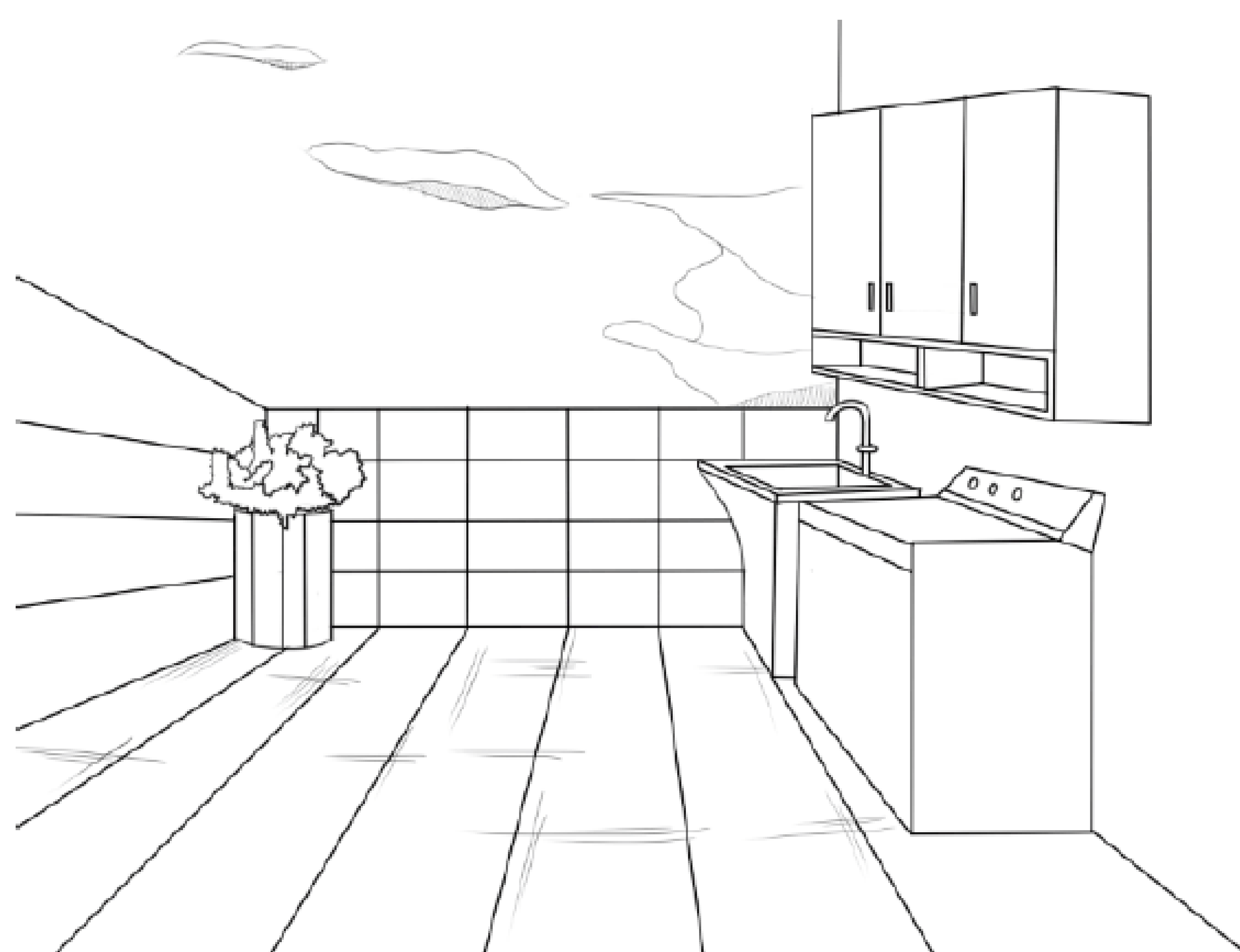


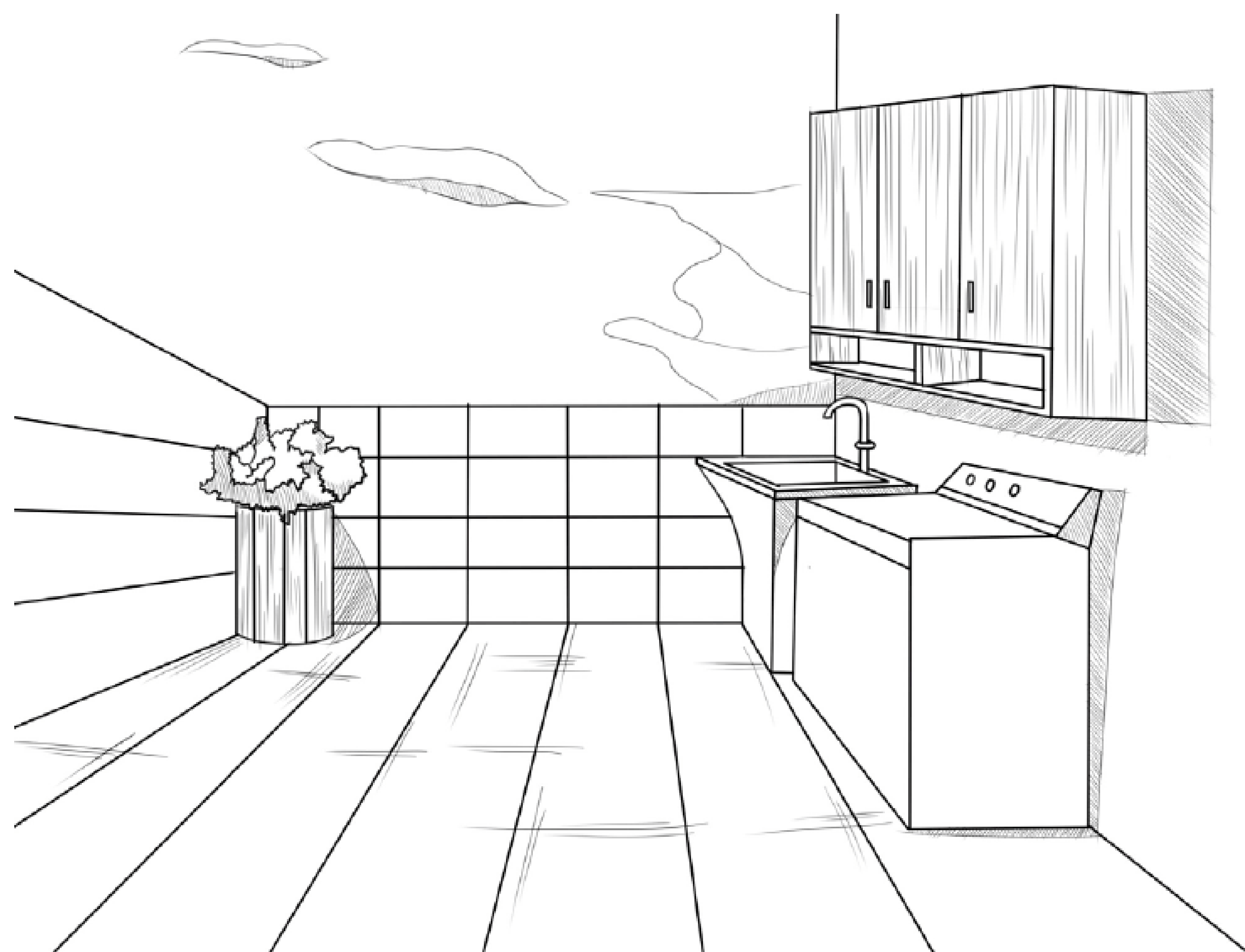




4 细致地添加细节，完善整个画面。

5 擦去画面内多余的线条，在场景中勾画出背景云朵等物。





6 给物体材质添加效果，如木板。用排线法给场景加上阴影立体效果。

3.1.3 实战——室内场景综合

生活中常见的室内场景有私人住宅以及公共场所，下面我们以私人住宅为例，学习室内场景的绘制。



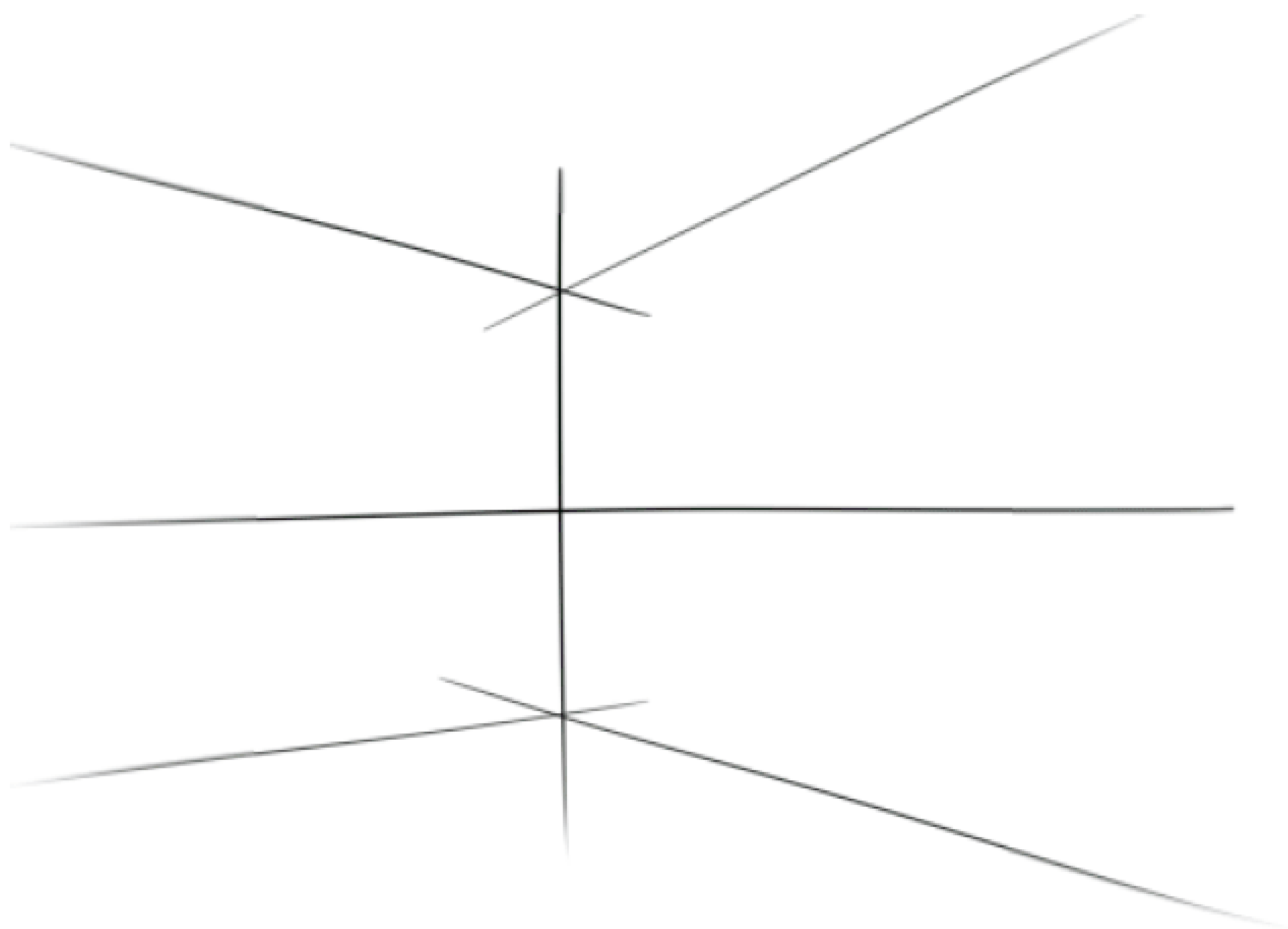
私人住宅

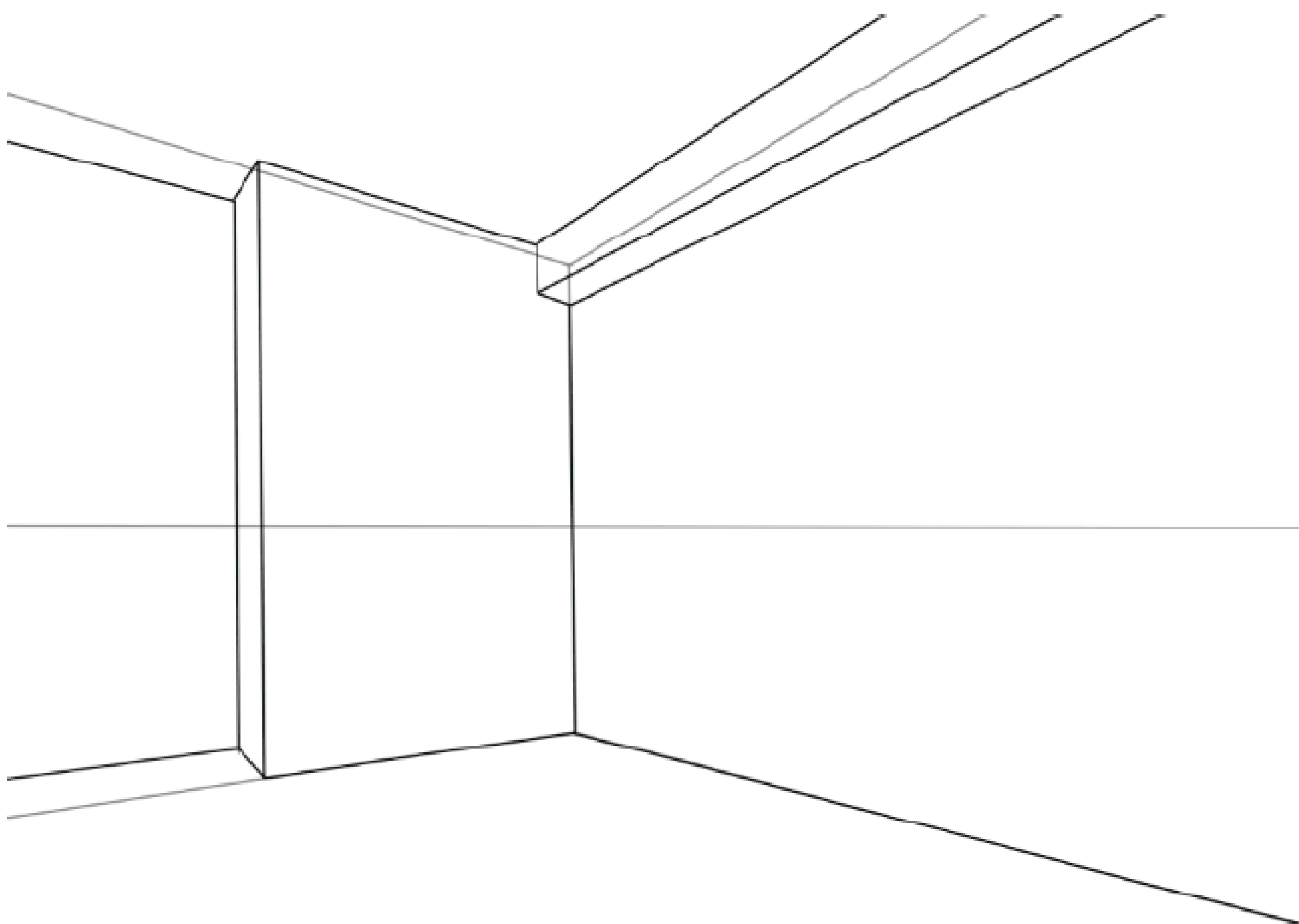


公共场所

1 首先用线条绘制出室内场景的透视辅助线，中间的横线为视平线。



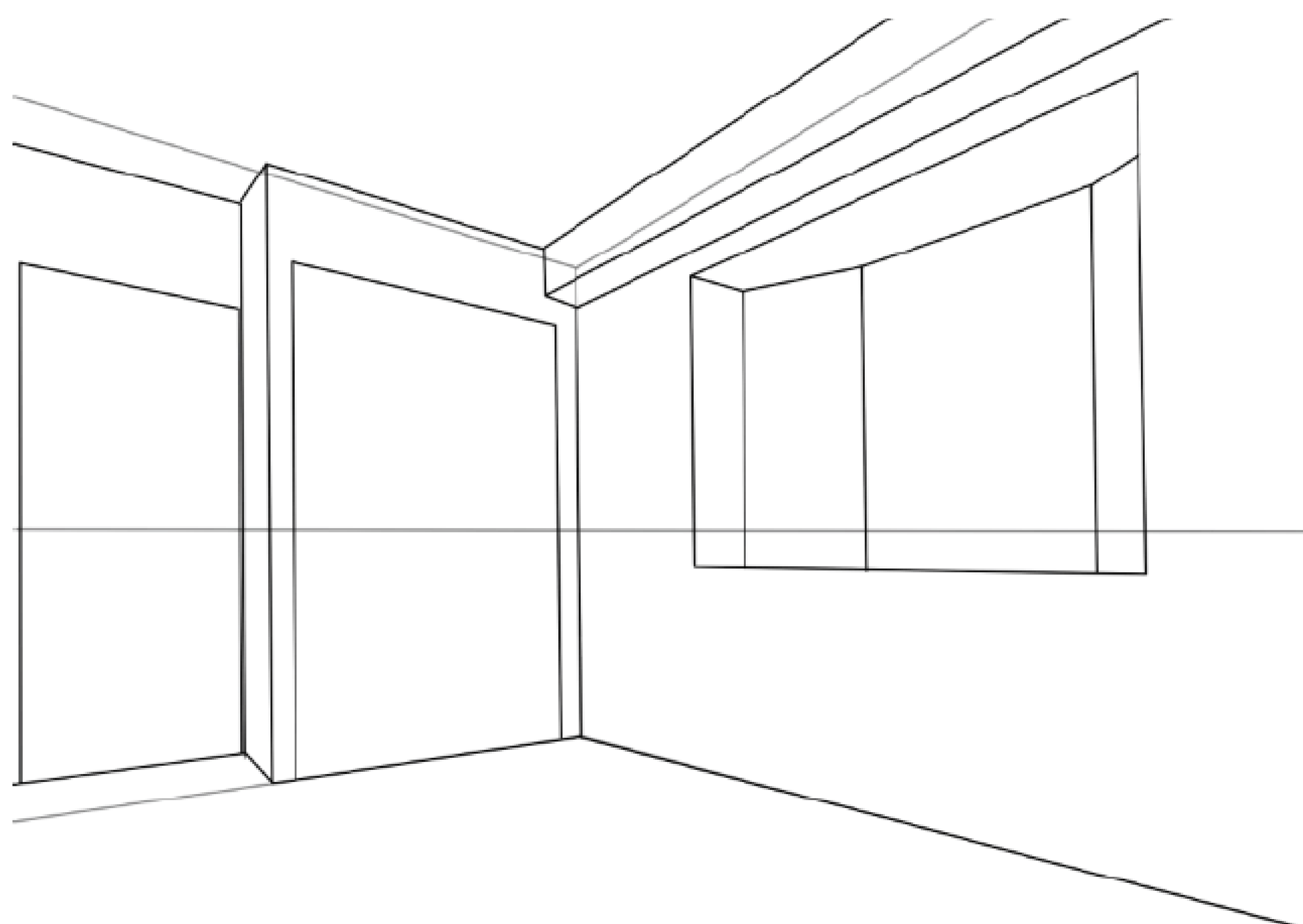




2 根据透视辅助线绘制出室内的基本构架，勾画出墙体的基本轮廓线。





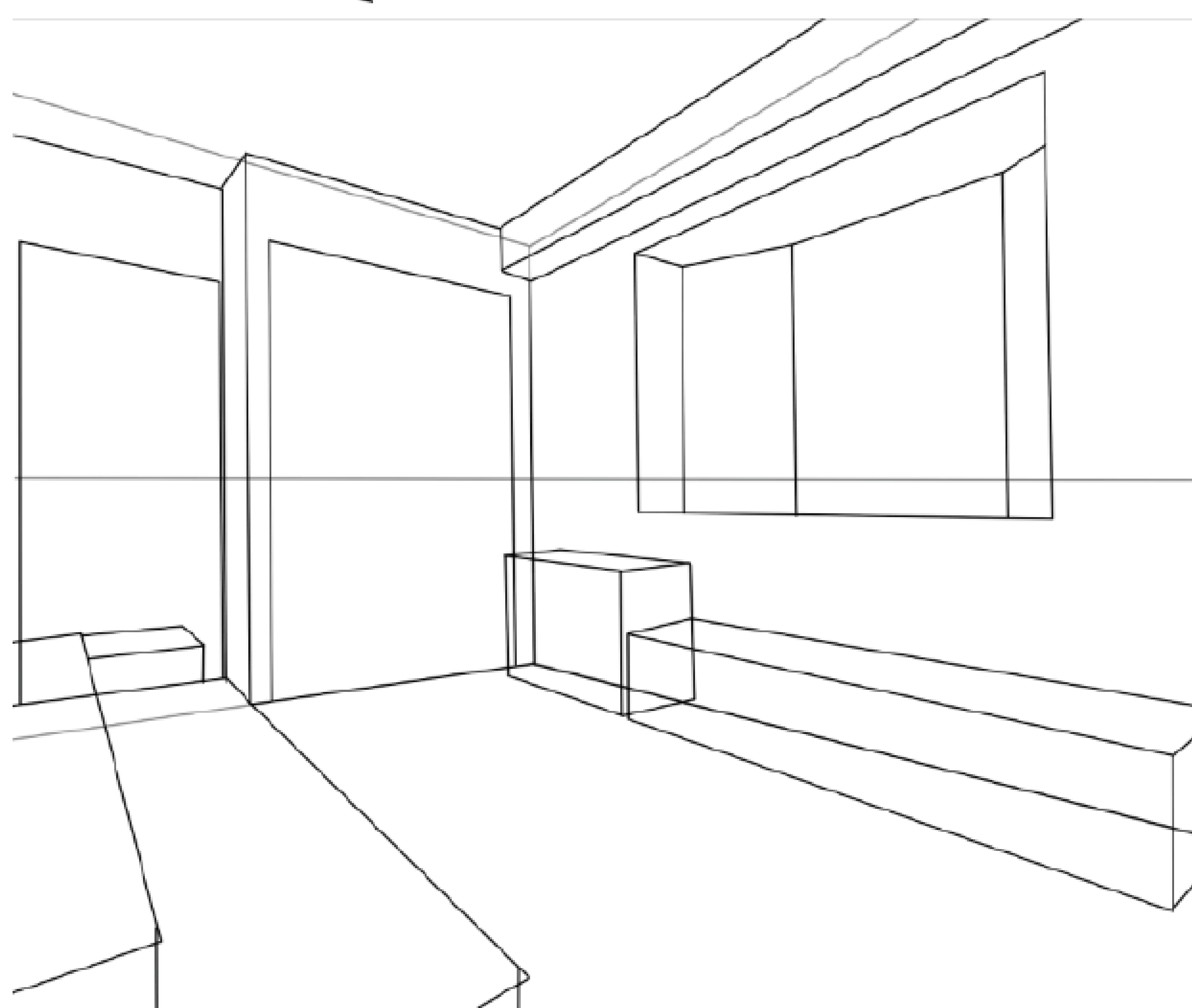


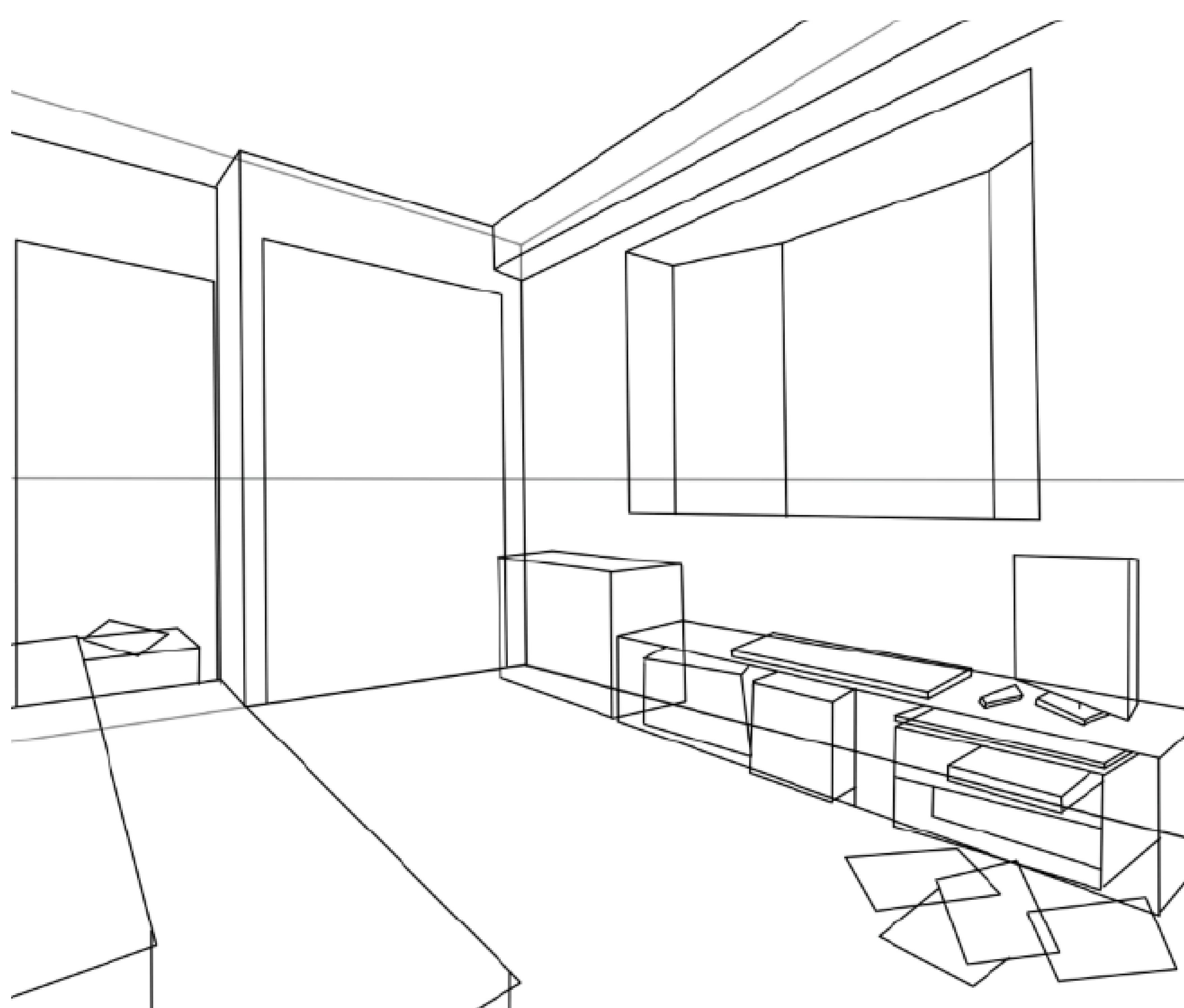
3 继续给室内添加线条，充实室内的建筑，绘出墙壁上的门与窗，使画面中的墙壁更加有立体感。



4 绘制出室内大道具的外在轮廓线，画出物体的透视图。







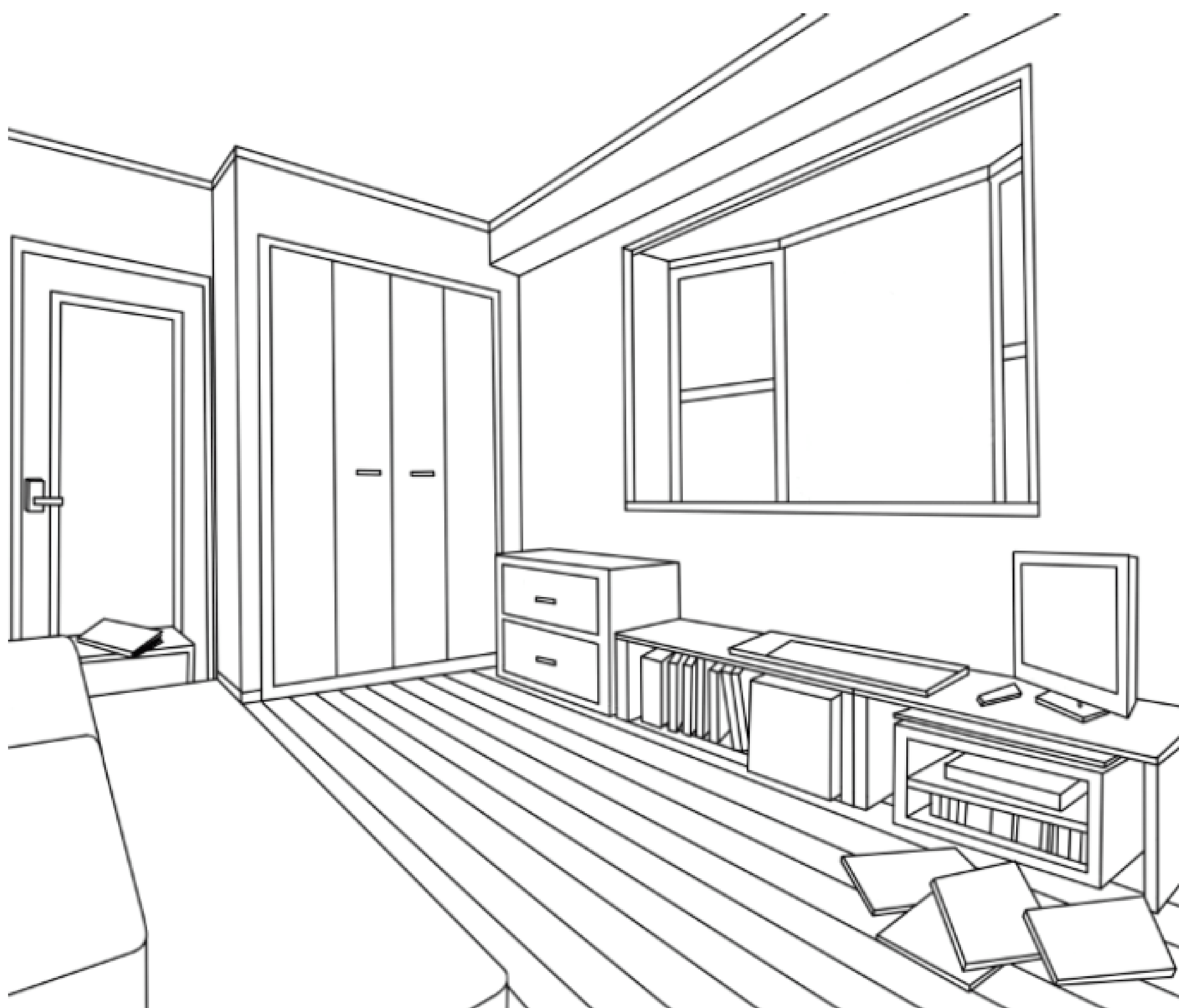
5 继续添加室内的道具，勾画出室内的小道具，丰富室内空间。







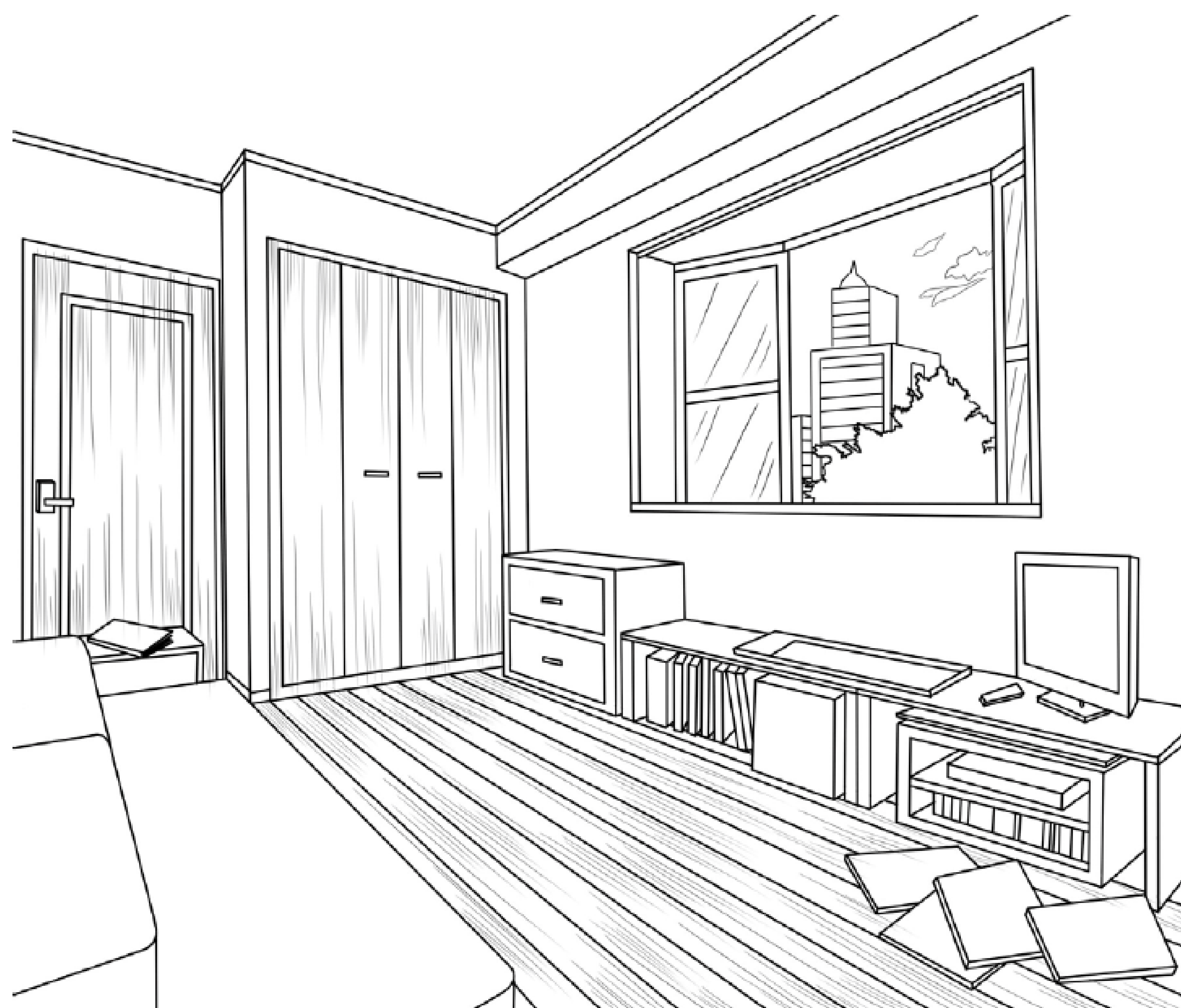
6 开始对空间内的各个物体进行细化，将画面内所有的物体的细节勾勒出来，如地板、门窗、书本等。





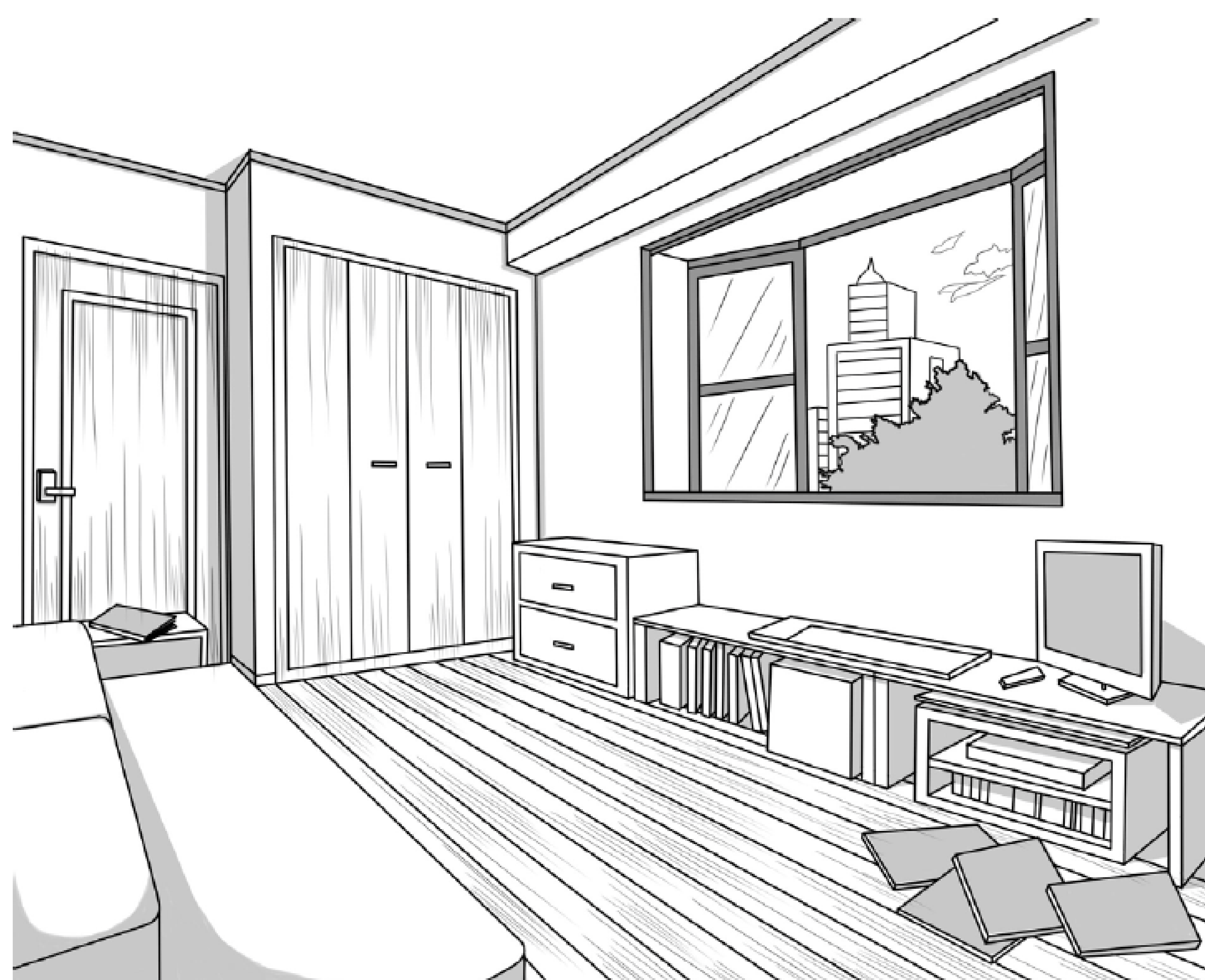
7 细致地将画面内多余的线条擦去，保持画面的干净和整洁。注意场景内各物体的前后位置和透视关系。







8 给玻璃、木板等材质添加效果，给窗外添加风景，使场景画面更加完整。绘制窗外景物的时候，要注意物体的远近以及下笔的轻重。





9 用不同深浅的灰度给室内物体加上阴影和立体效果，这样，整个画面就达到圆满了。

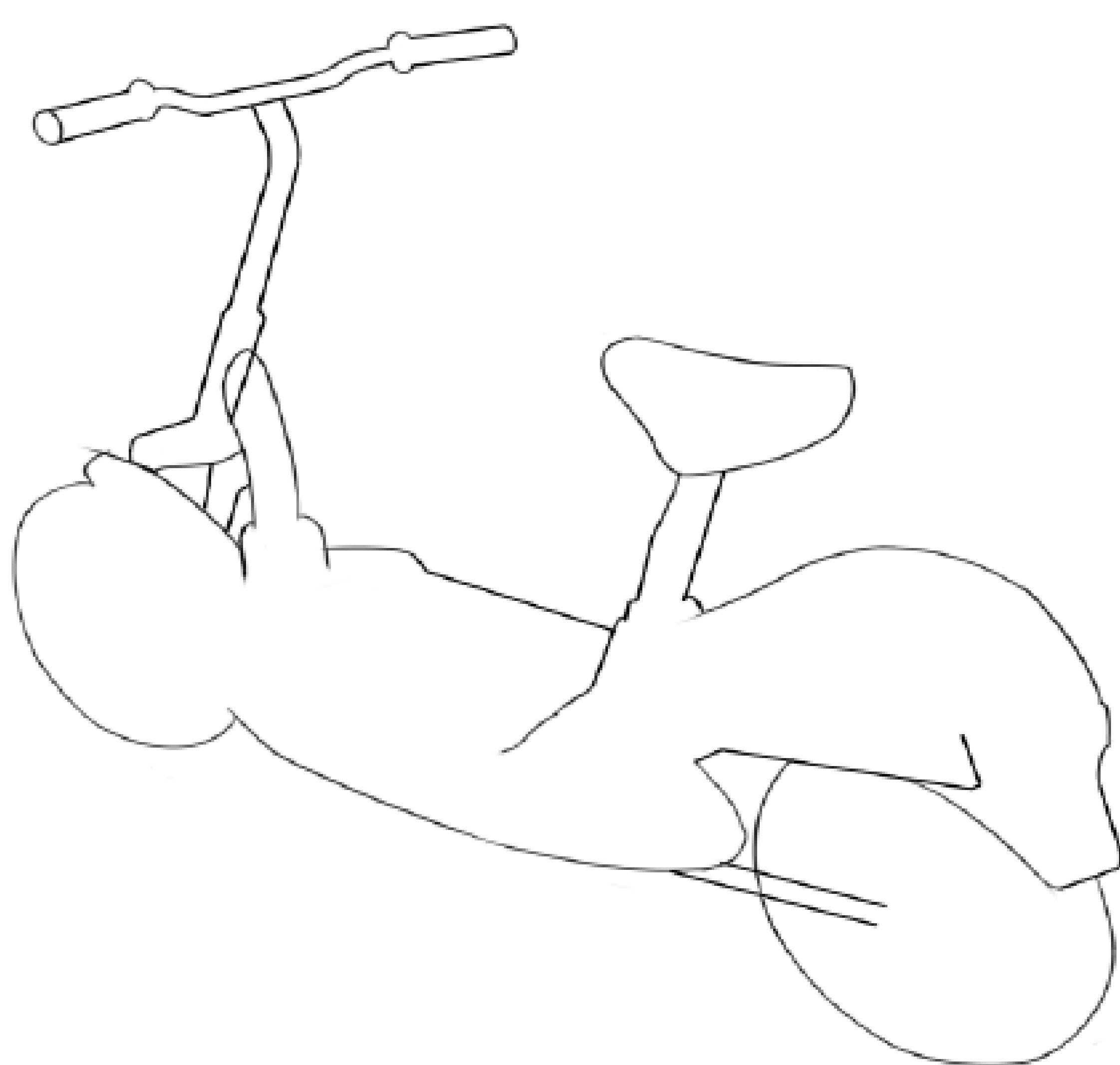
3.2　室外建筑中常见的道具

在室外建筑场景中，交通工具、公共设施、房屋建筑等都是随处可见的，下面我们逐步来学习这些室外场景中常见道具的绘制技法。

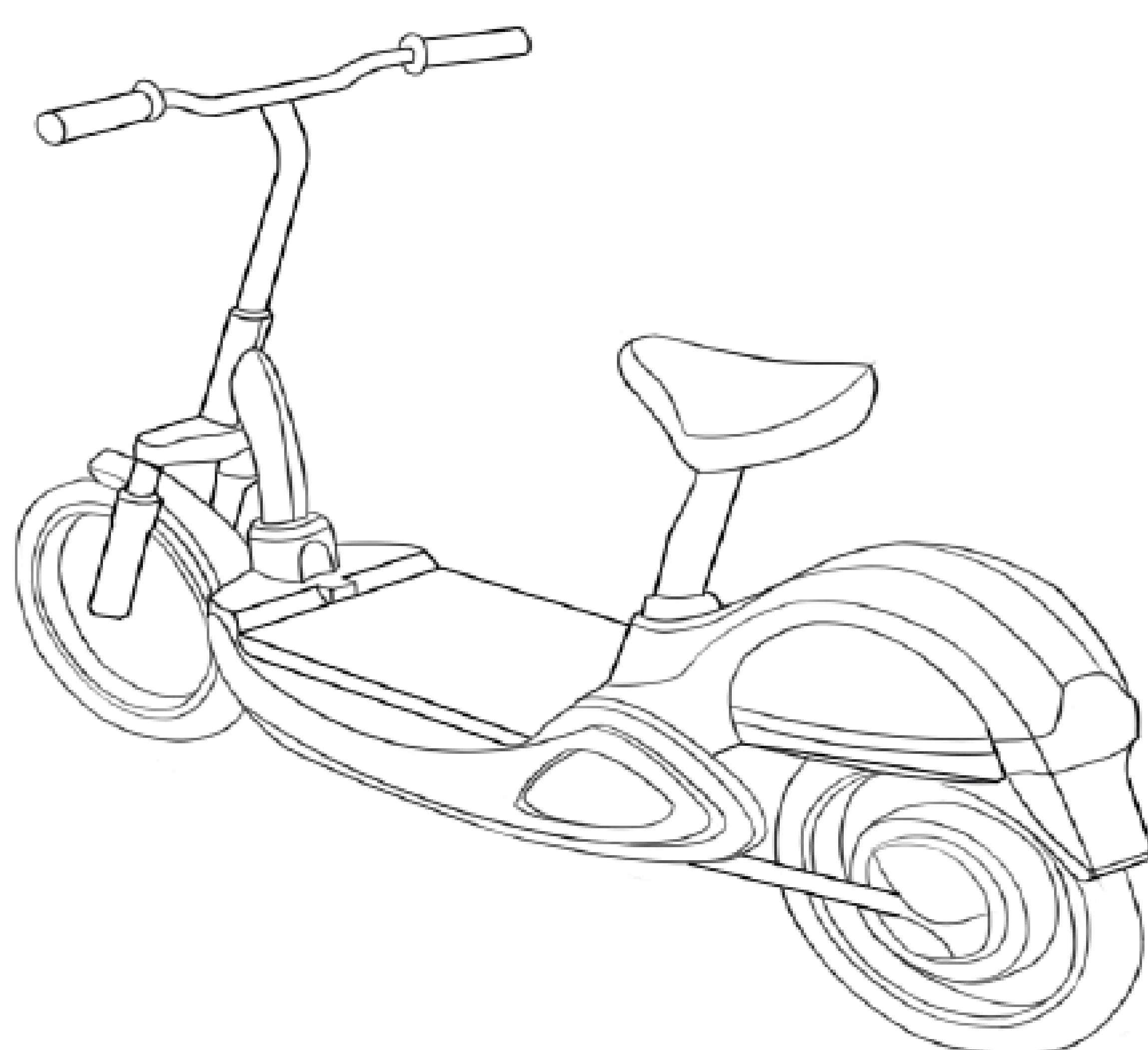
3.2.1　交通工具的绘制

交通工具是室外场景中的重要元素之一，下面就先来了解一下绘制交通工具的要点和基本步骤。

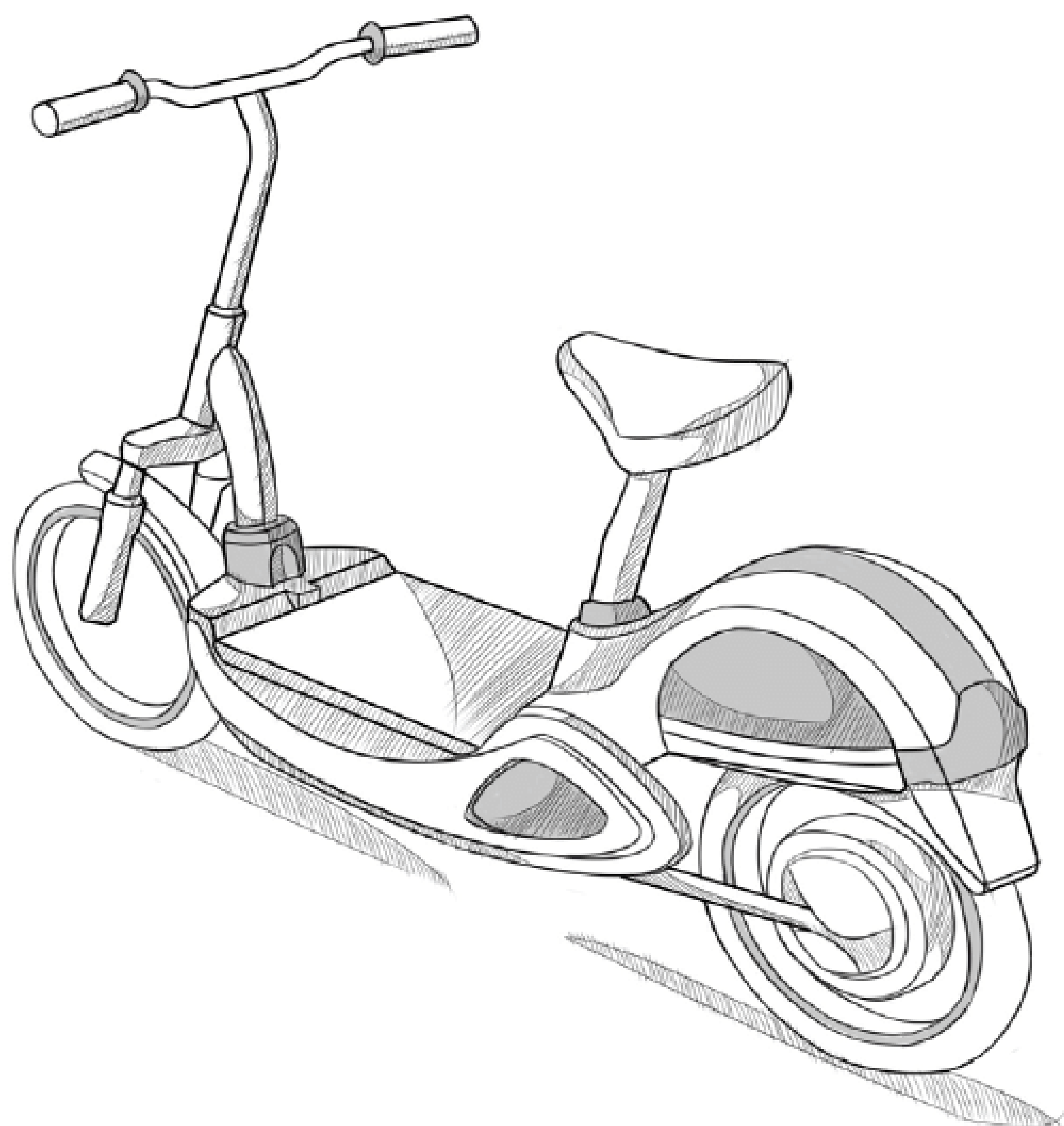
实战——电动车的绘制



1 画出电动车大致的外形轮廓线。



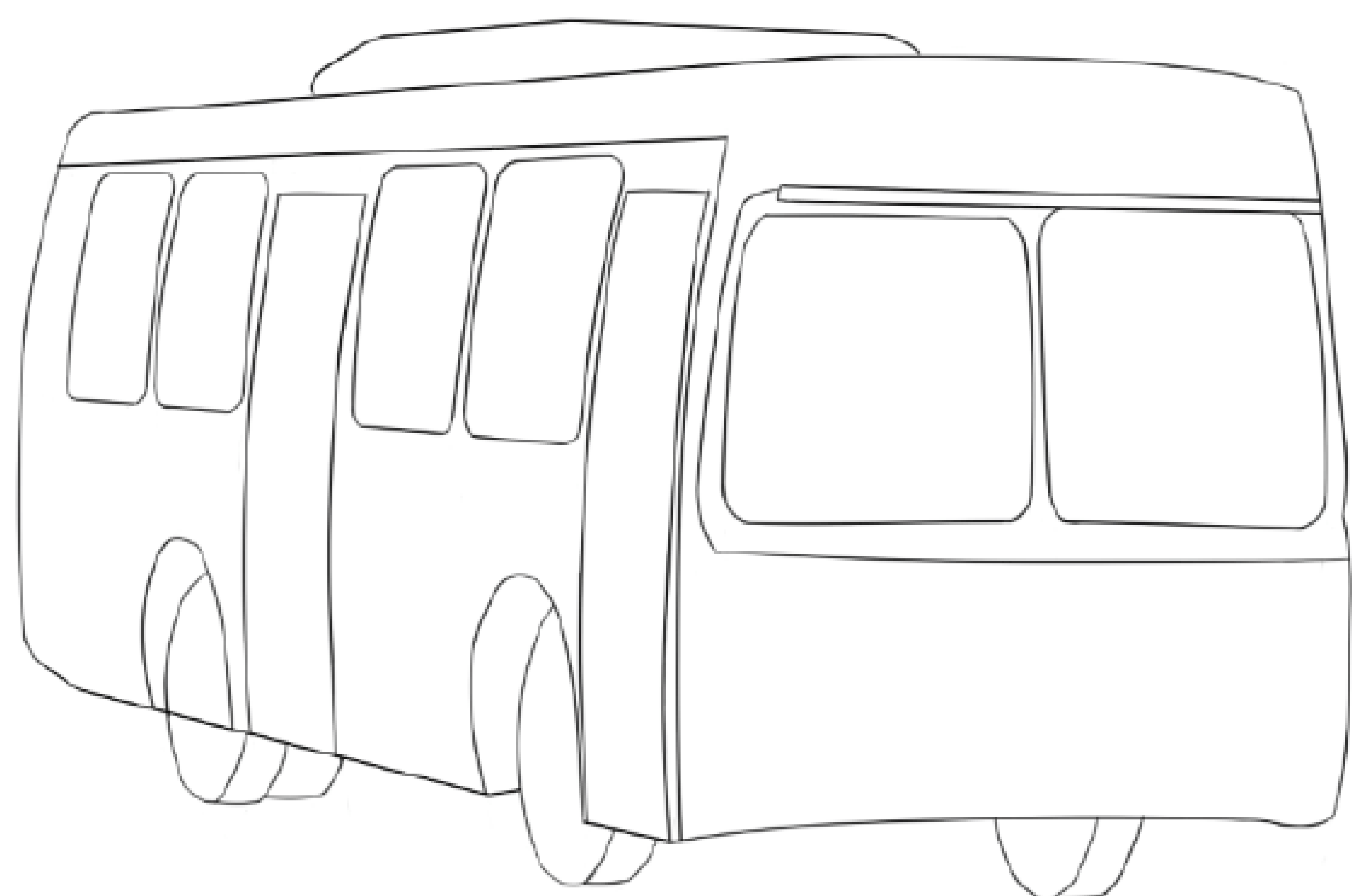
2 在轮廓线的基础上，细致地绘制出电动车内部的零件结构和基本透视效果。



3 擦去图形中多余的线条，用灰度和排线表达出电动车的立体效果和阴影，这样就完成了绘制。



实战——公交车的绘制

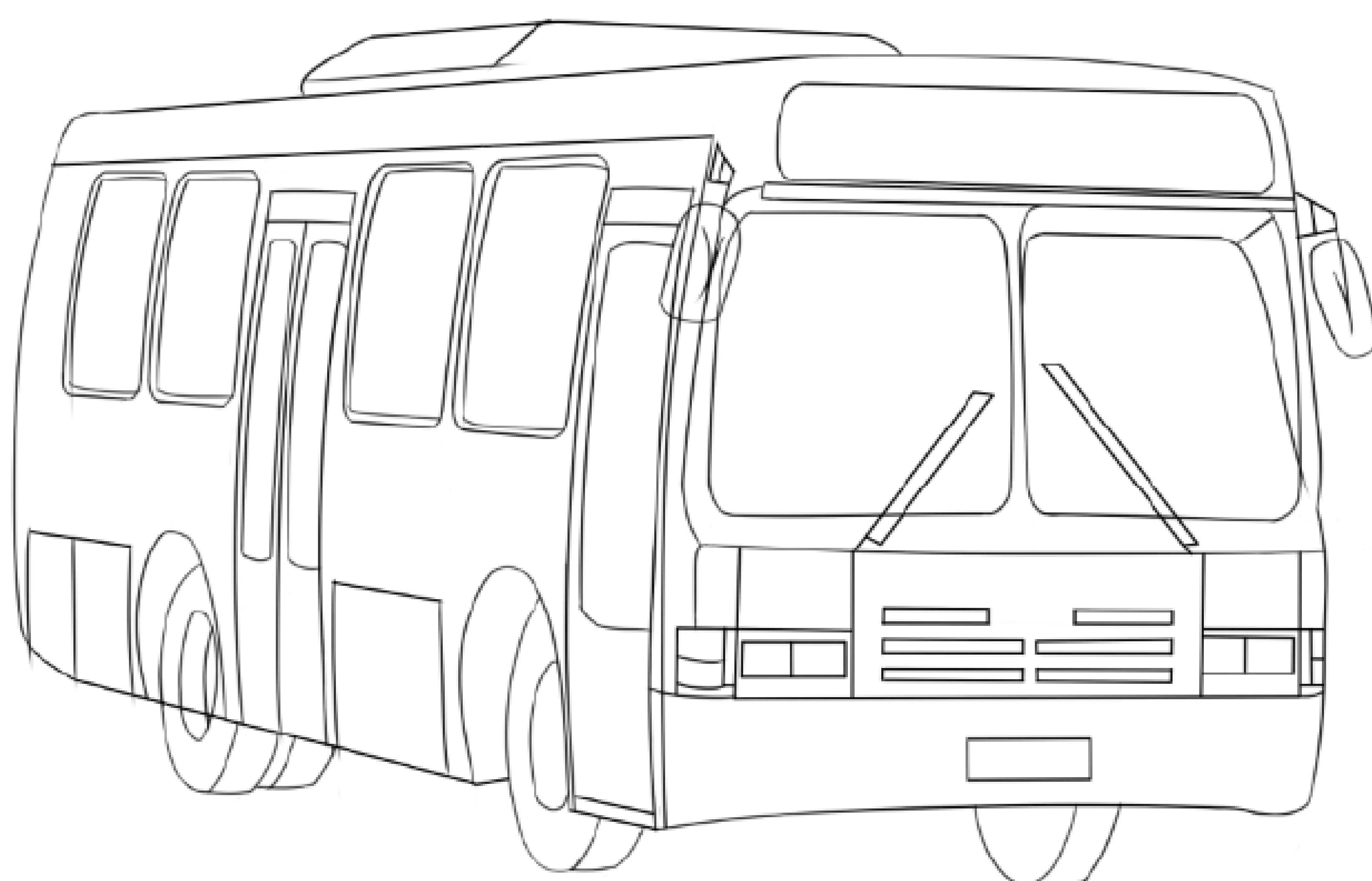


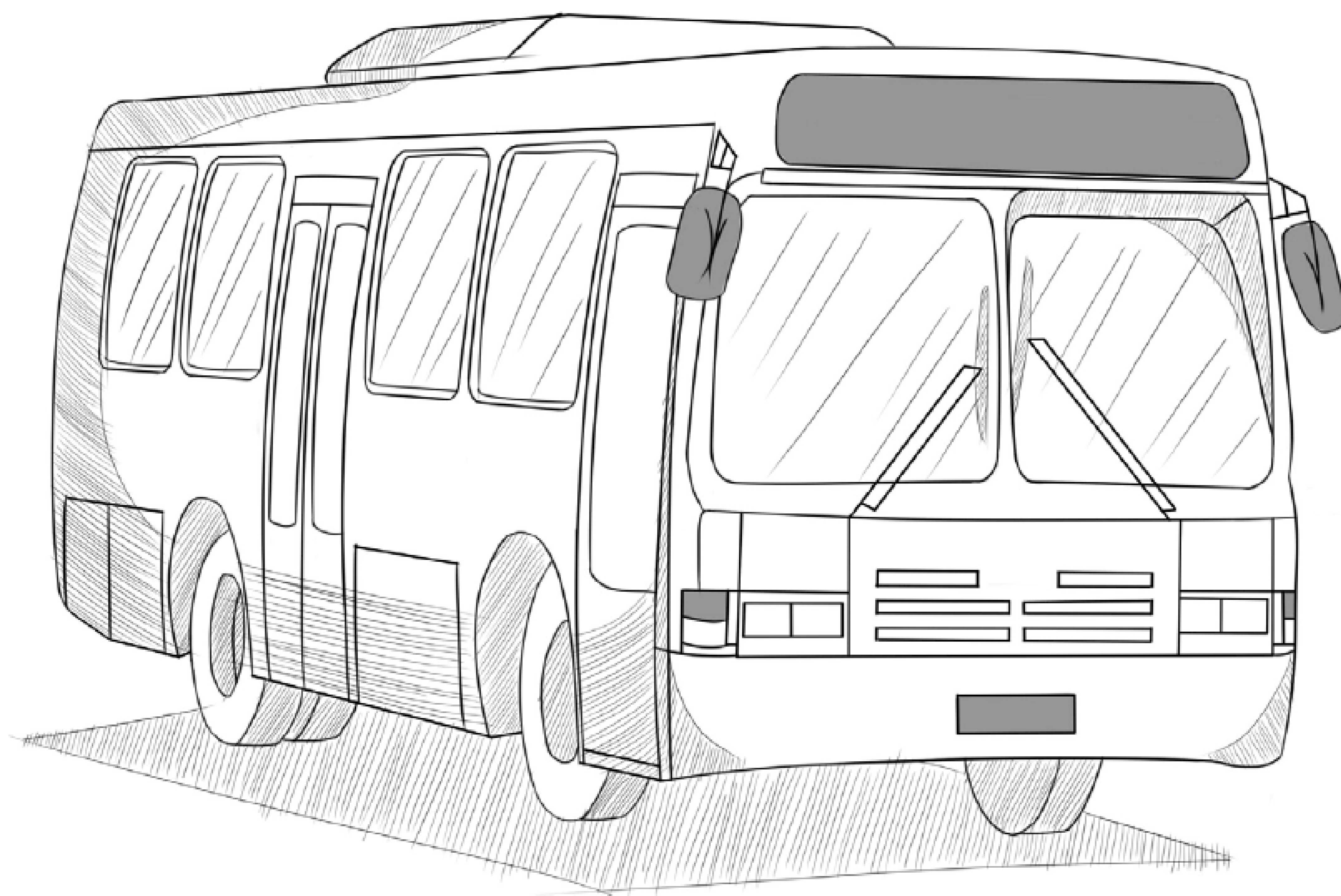


1 画出公交车主体的基本轮廓线，包括门窗、轮胎等。

2 在轮廓线的基础上，细致地绘制出公交车上的各部件的基本透视和细节。





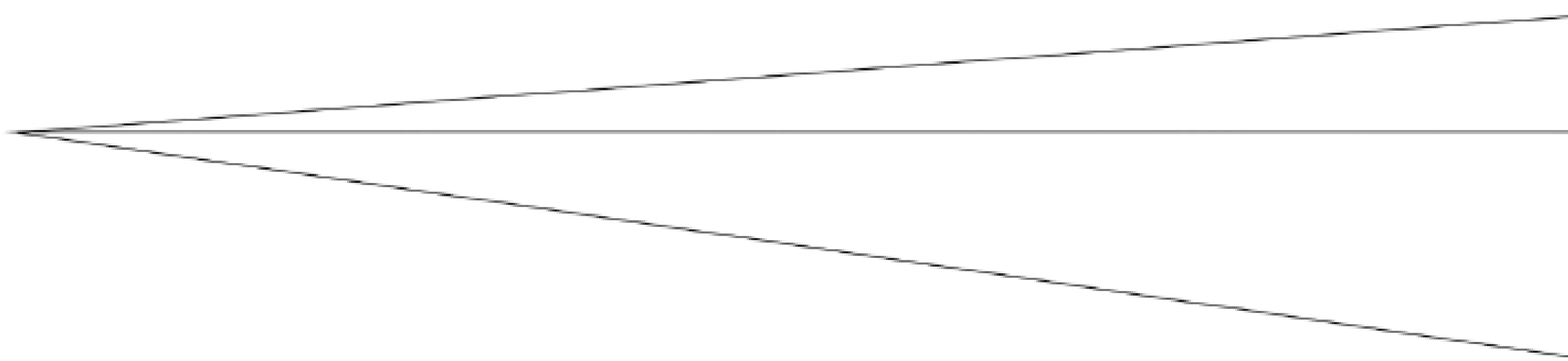




3 擦去图形中多余的线条，用灰度和排线法表现出公交车的立体效果和阴影，完成绘制。

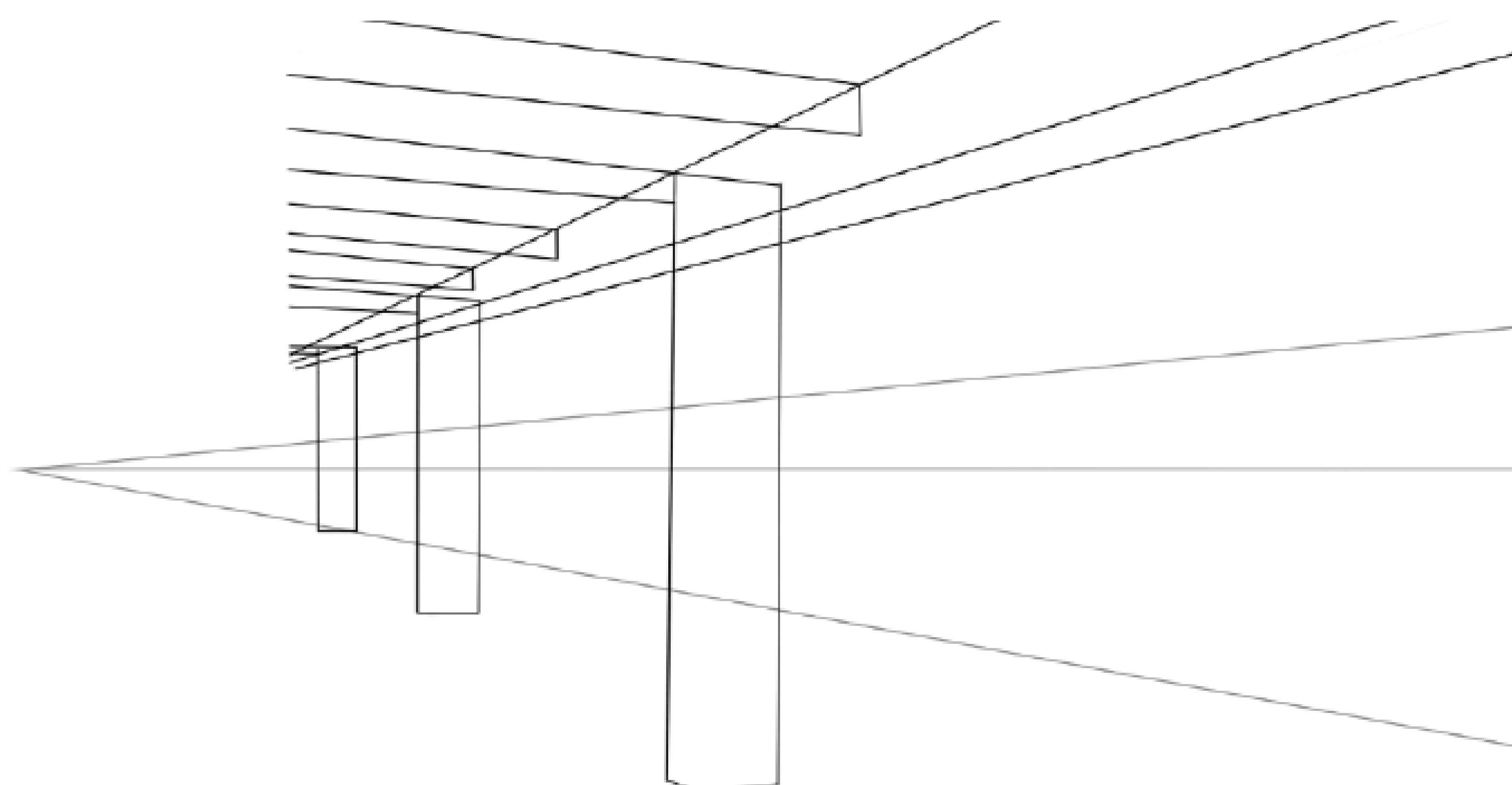
实战——场景中交通工具的表现

火车站是人们出行时常去的地方，火车、站台、指示牌等道具是火车站的标志物，下面我们一起来了解并绘制它们吧。



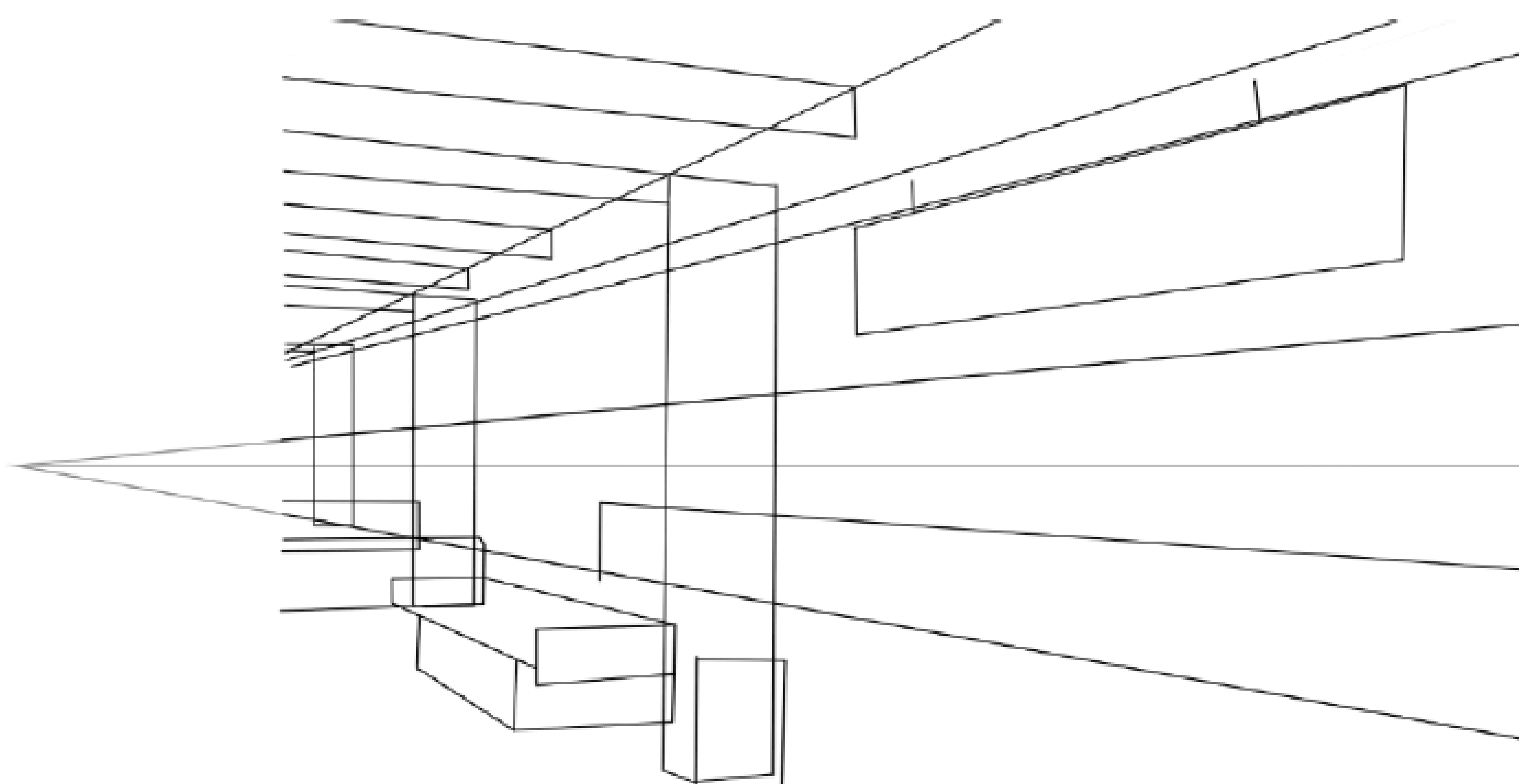


1 根据场景中建筑墙体和物体的走向趋势，绘制出透视辅助线和横向的视平线。





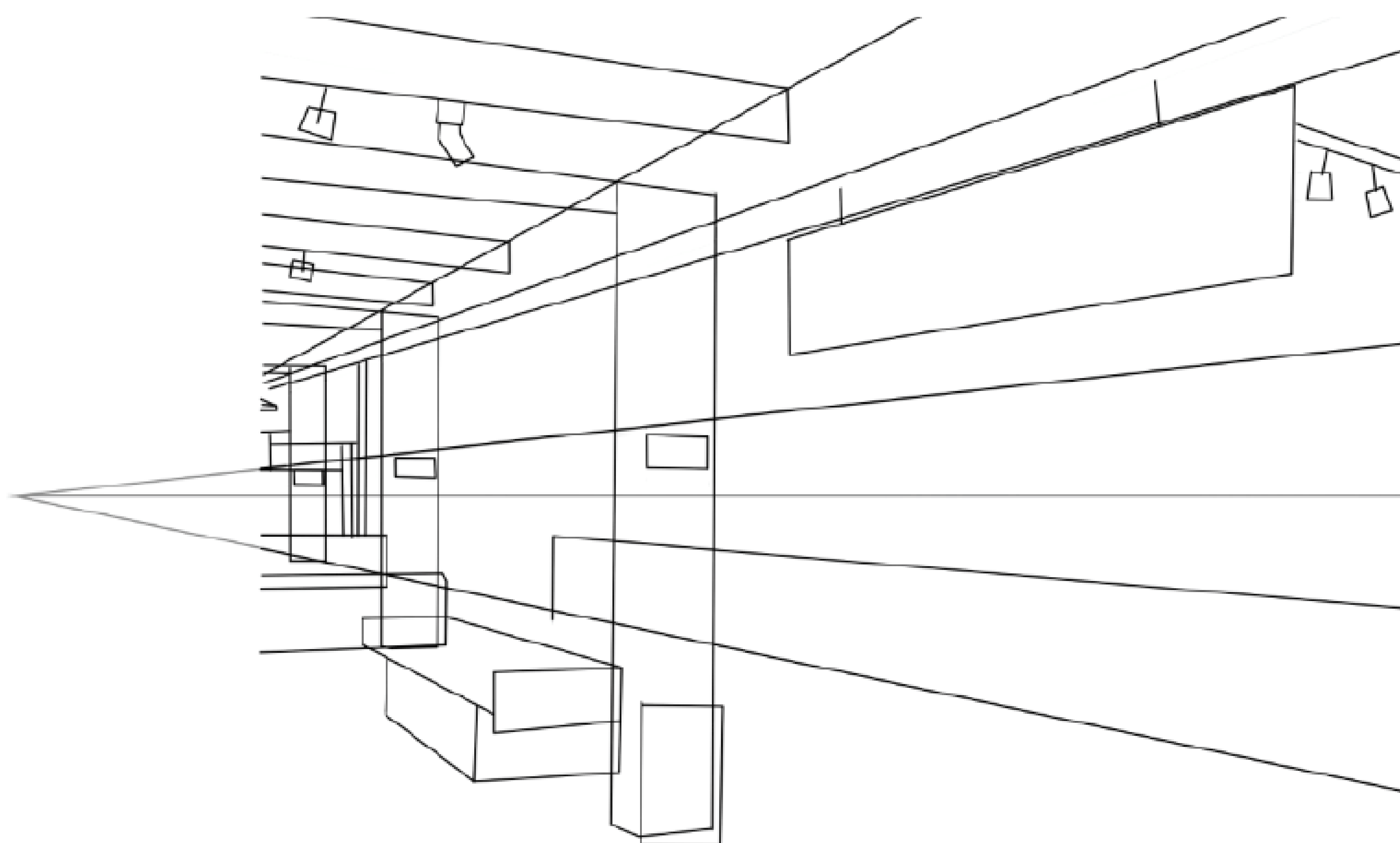
2 根据透视辅助线勾画出建筑墙体的基本结构和大致轮廓线。需要注意场景中物体近大远小的透视关系。





3 用简单的线条绘制出场景中比较大件的物体的基本外形轮廓线，如火车、沙发、长椅、指示牌、垃圾桶等的轮廓线。







4

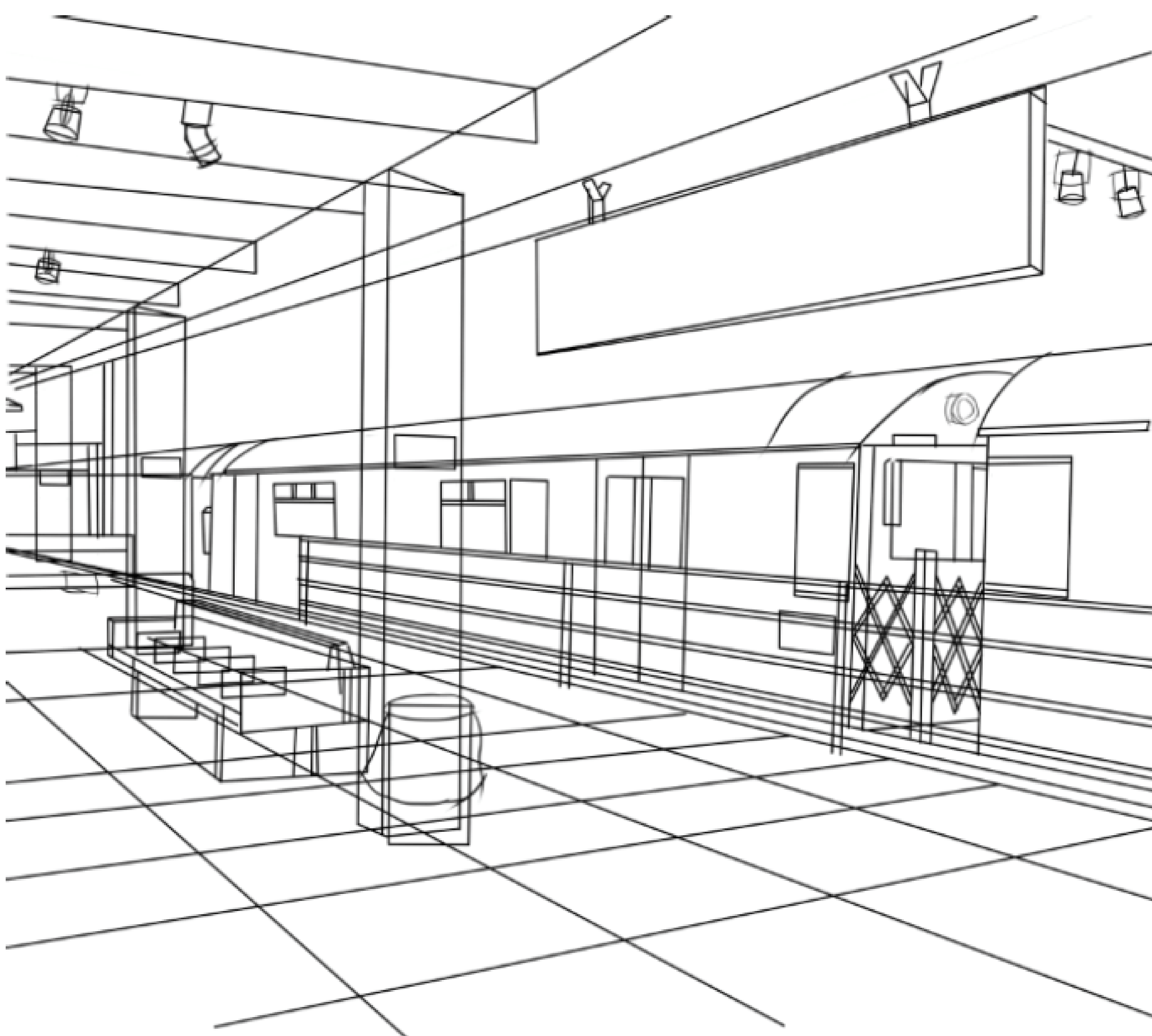
继续给场景添加物件，绘制出场景中小件的物体。



5

将场景中大件道具的透视关系表达出来，勾勒出大件道具的细节。







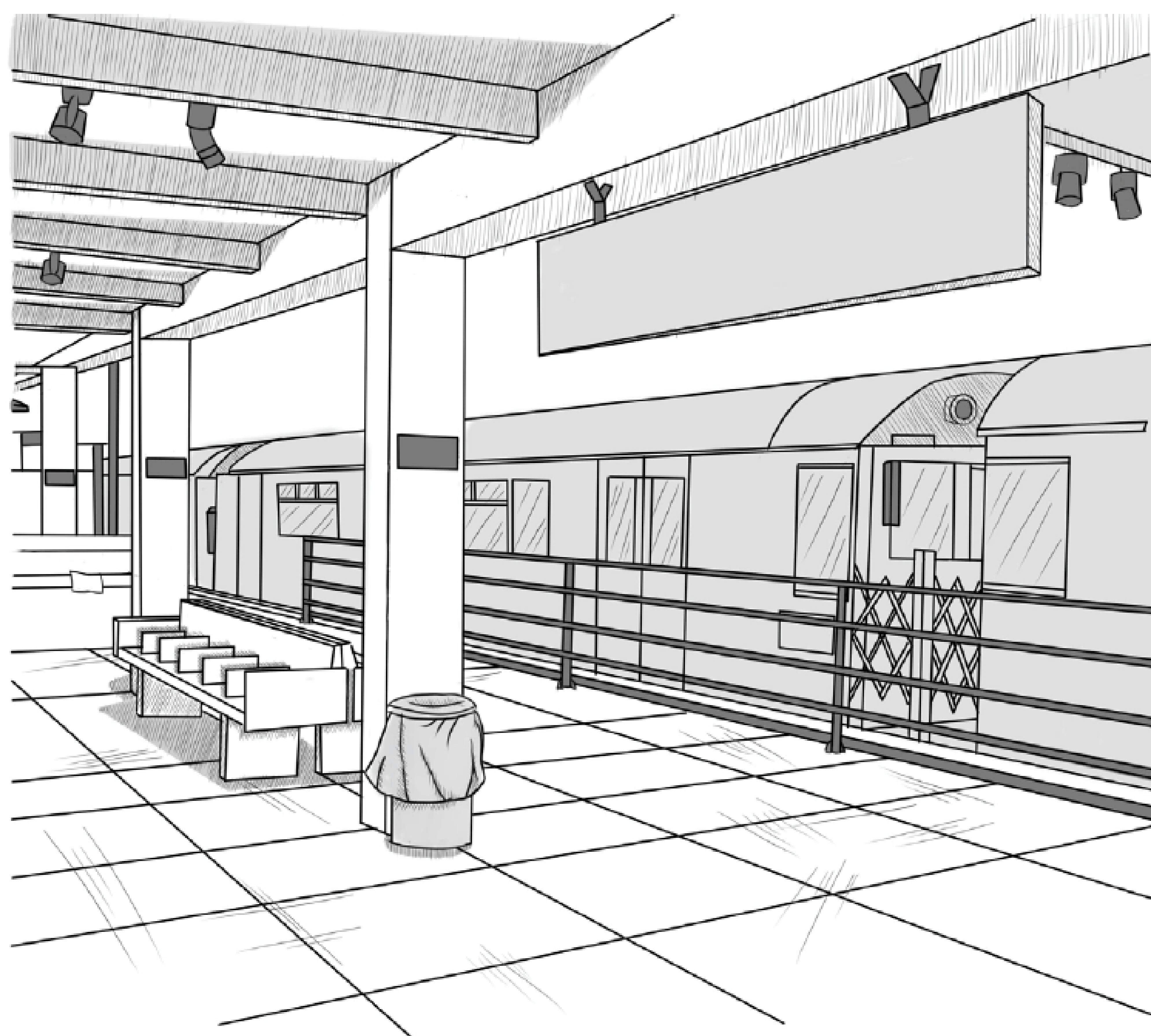
6

继续丰富画面，仔细地描绘出场景中所有物体的透视和细节。





7 擦去画面中多余的线条，使画面保持整洁、干净，绘图基本完成。



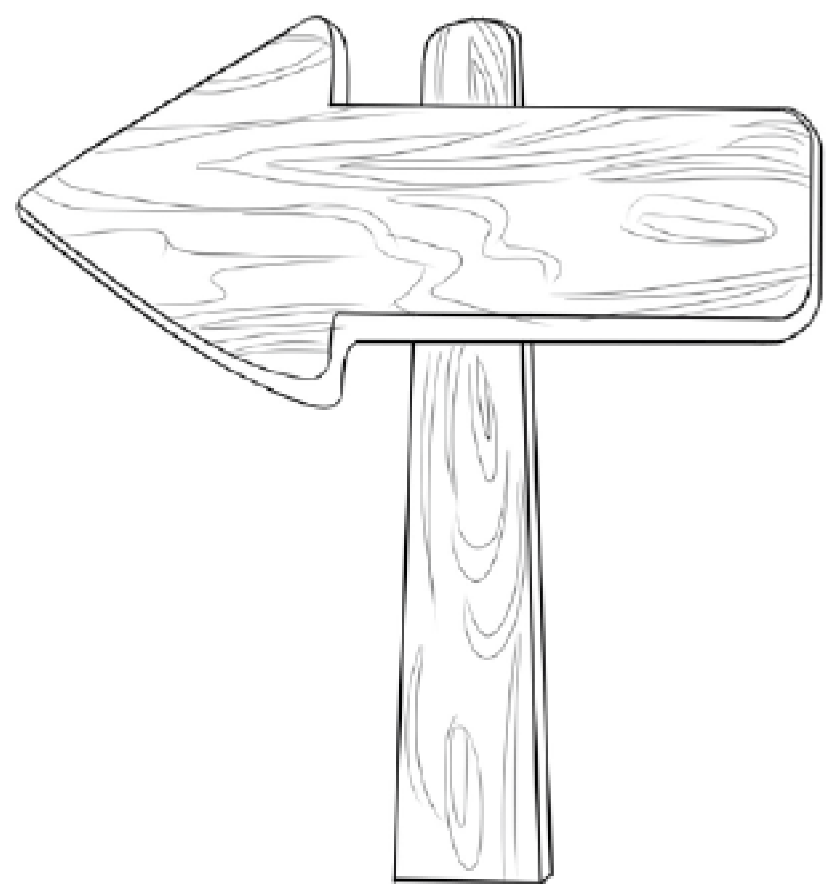


8 将玻璃的效果绘制出来，再用不同深浅的灰度来体现场景的立体效果，用排线法来表达物体的阴影。

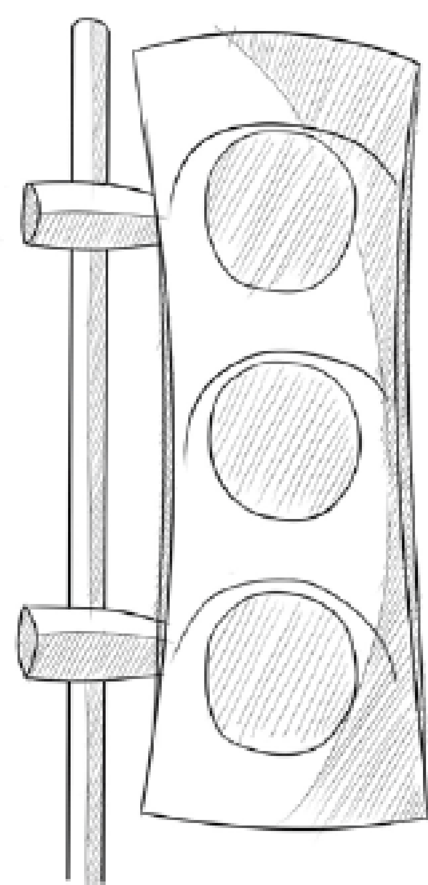


3.2.2　公共设施的绘制

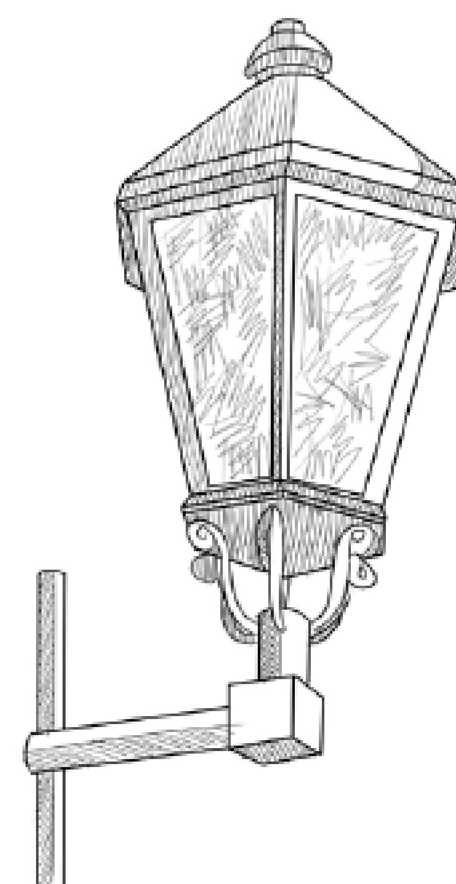
公共设施是给社会公众使用或享用的建筑或设备，下面一起来了解并绘制它们。



指示标：注意表现木纹效果。

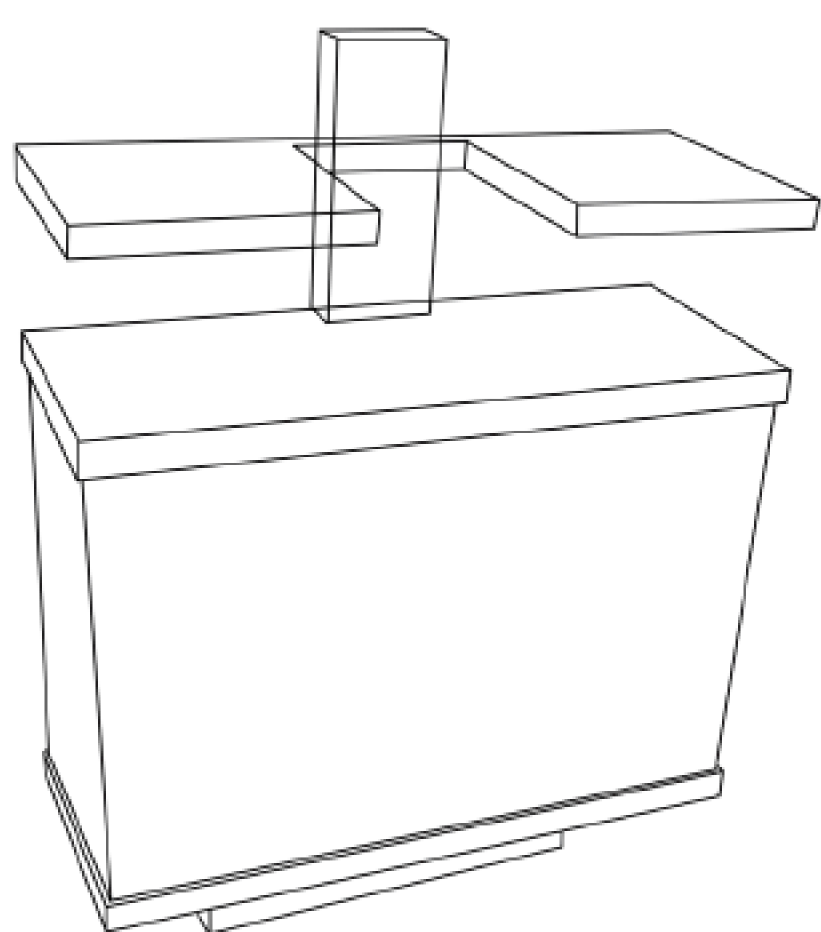


红绿灯



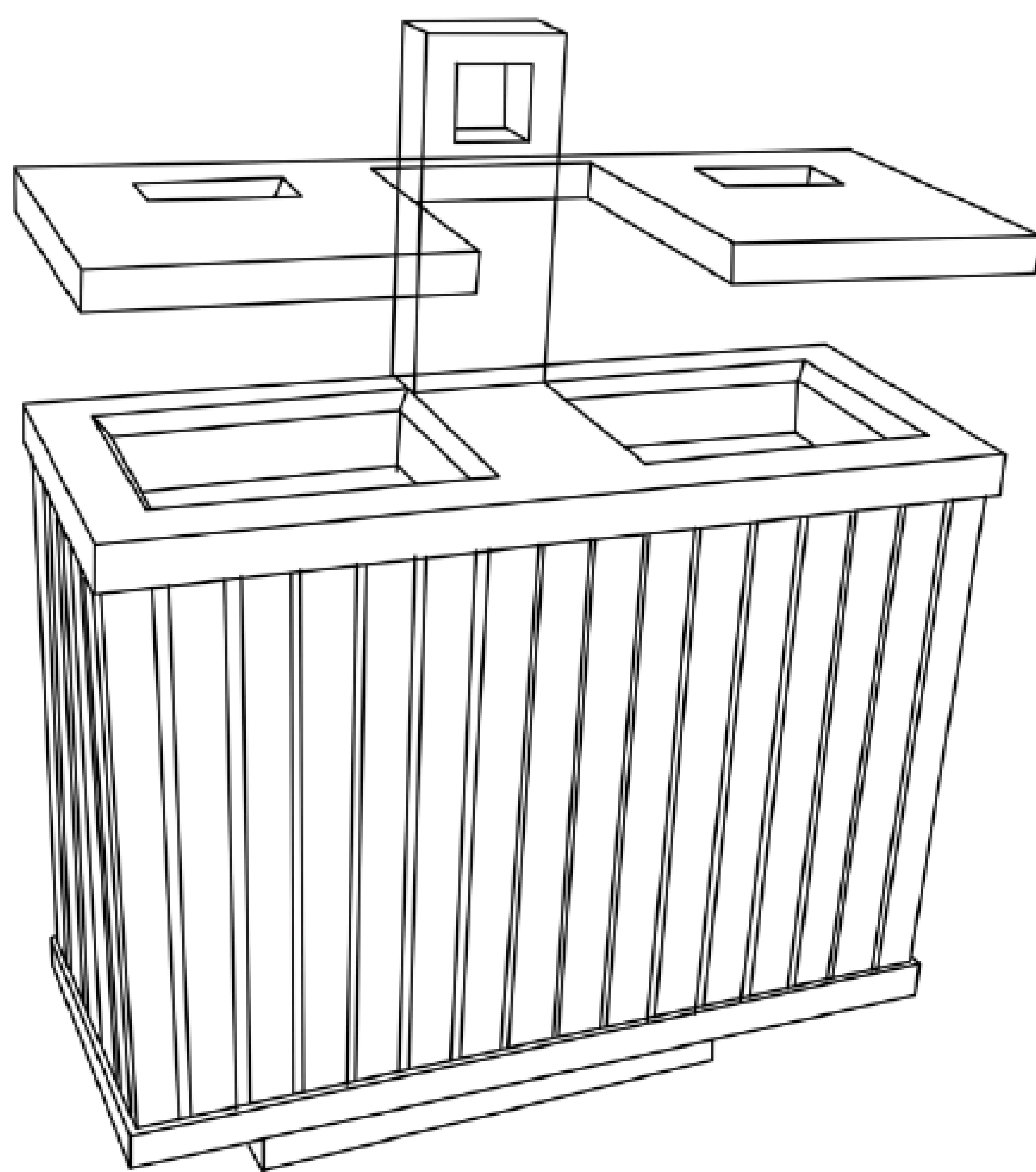
路灯：注意透光材质的表达效果。

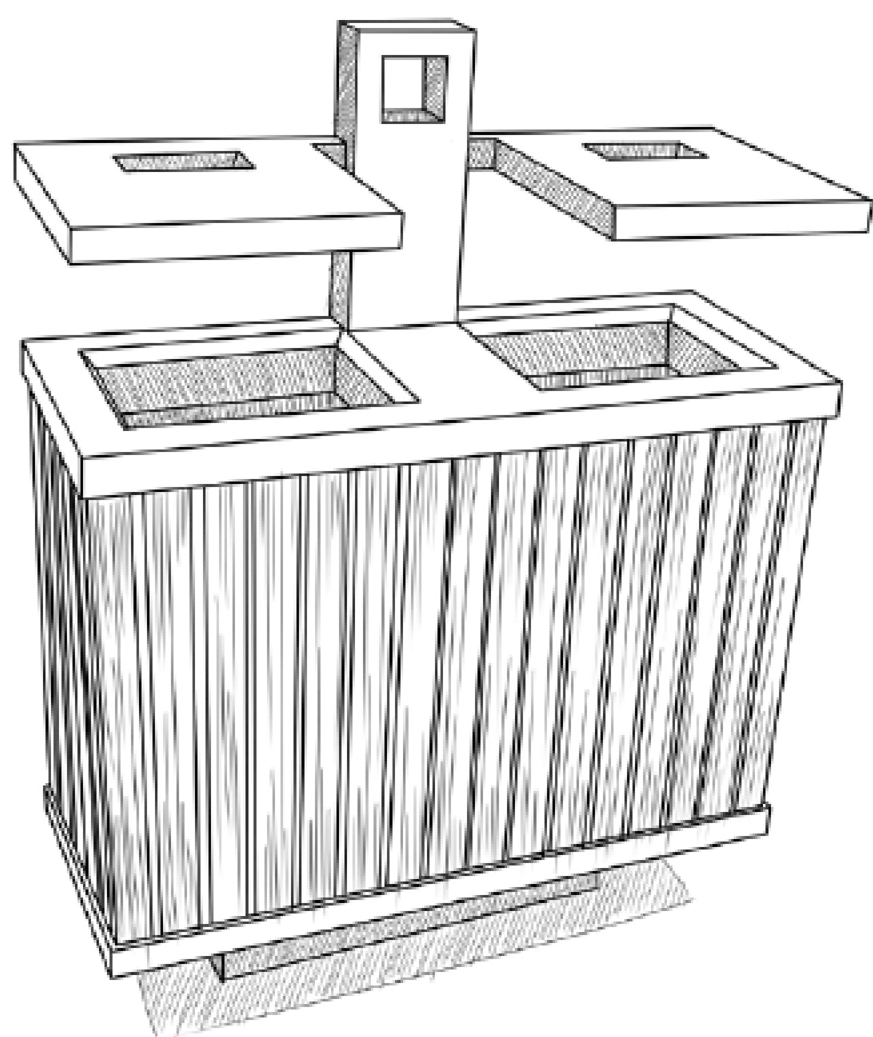
实战——垃圾桶的绘制



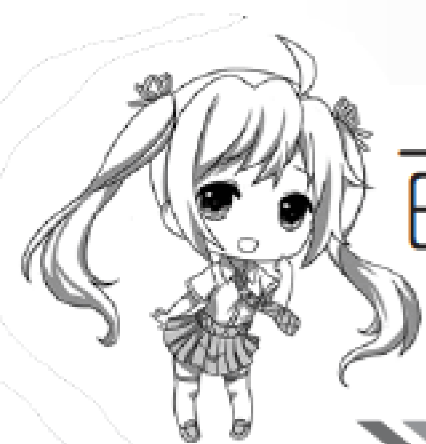
1 绘制出垃圾桶的基本外形轮廓。

2 绘制出垃圾桶的透视原理图和外在细节等。



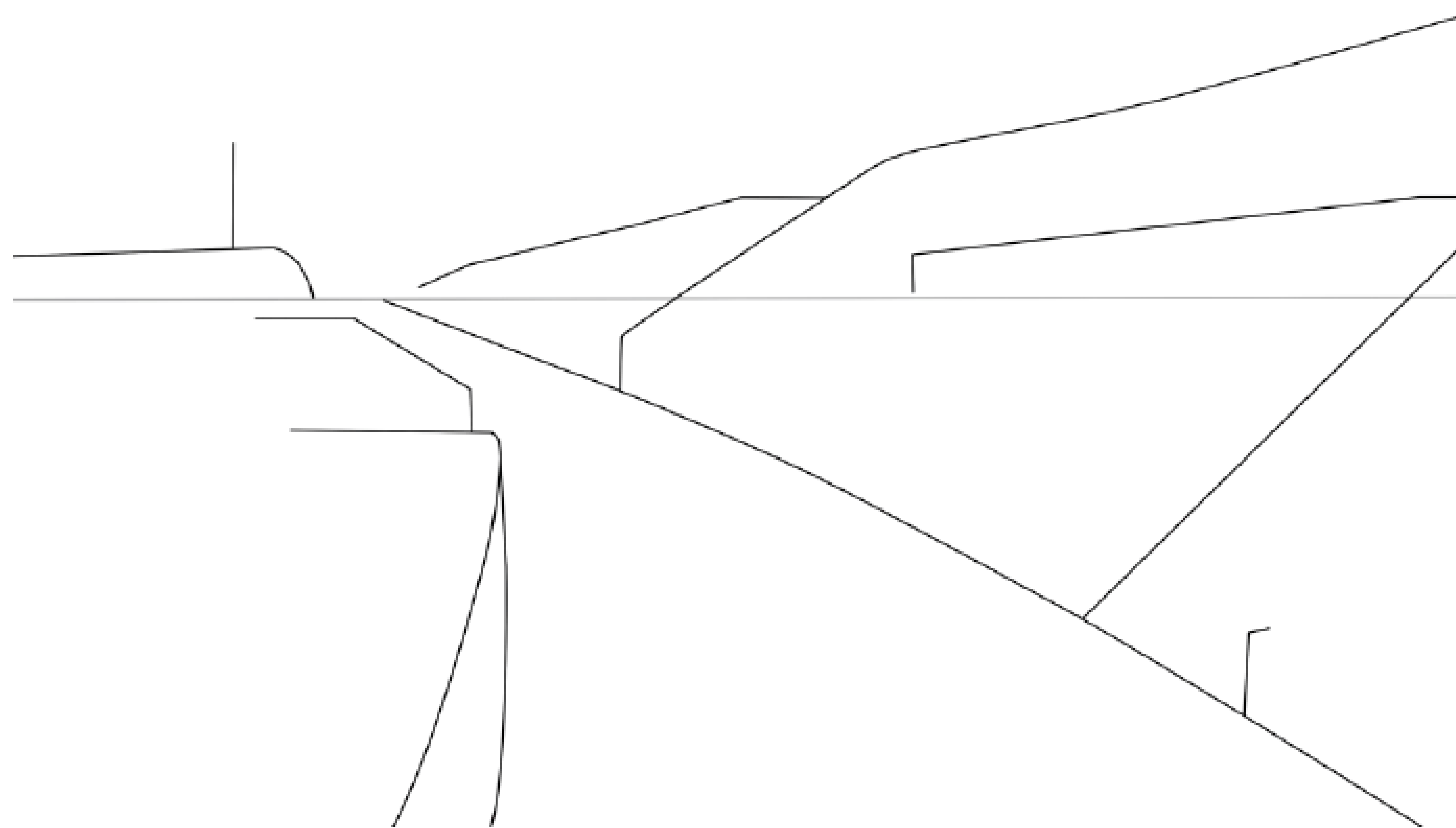


3 擦去多余的线条，添加阴影，完成绘制。



实战——场景中公共设施的表现

城市公园也属于公共设施，下面我们以公园一角为例，学习一下道路、路灯、指示牌等公共装饰物在室外场景中是如何表现的。

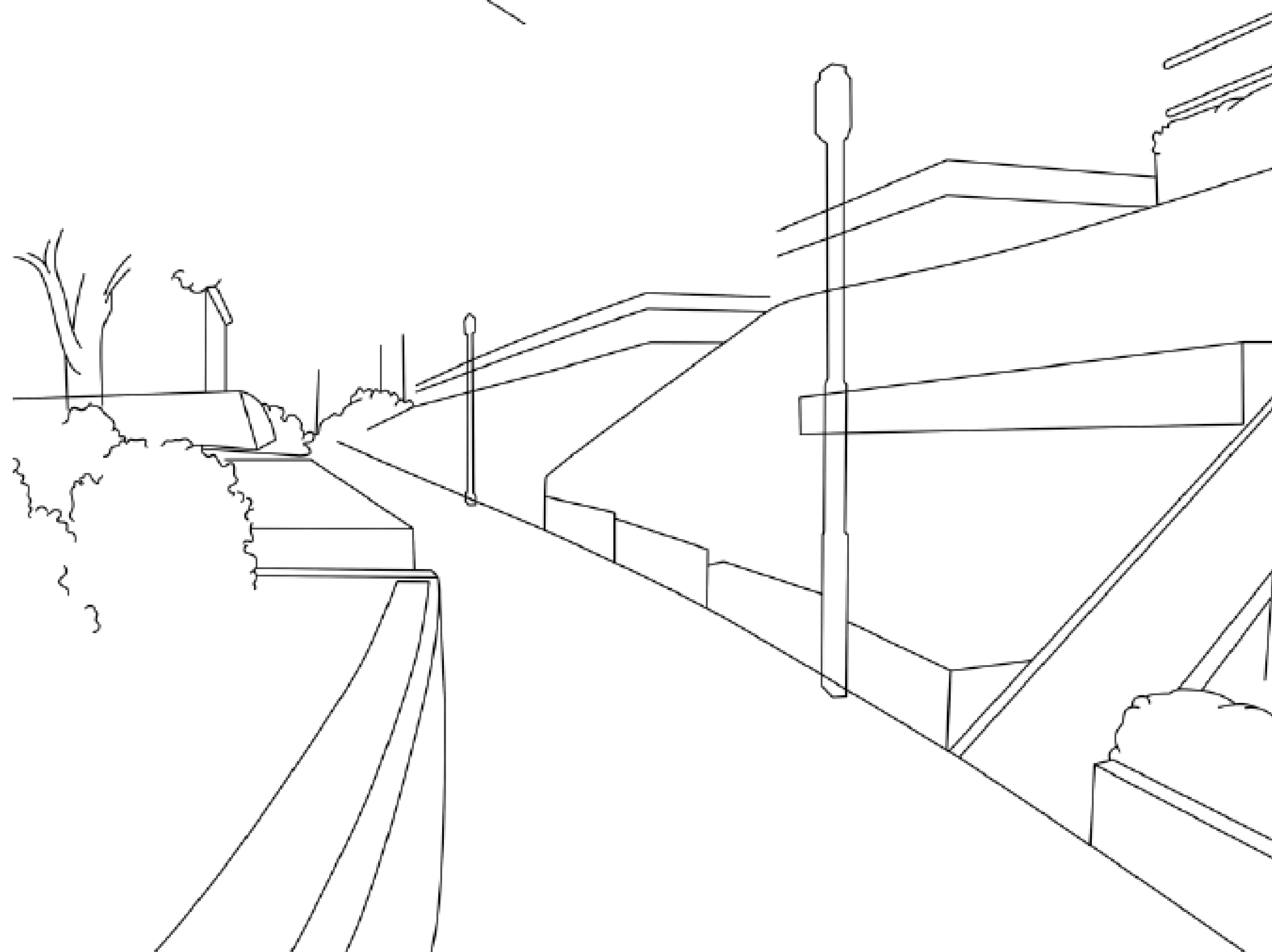


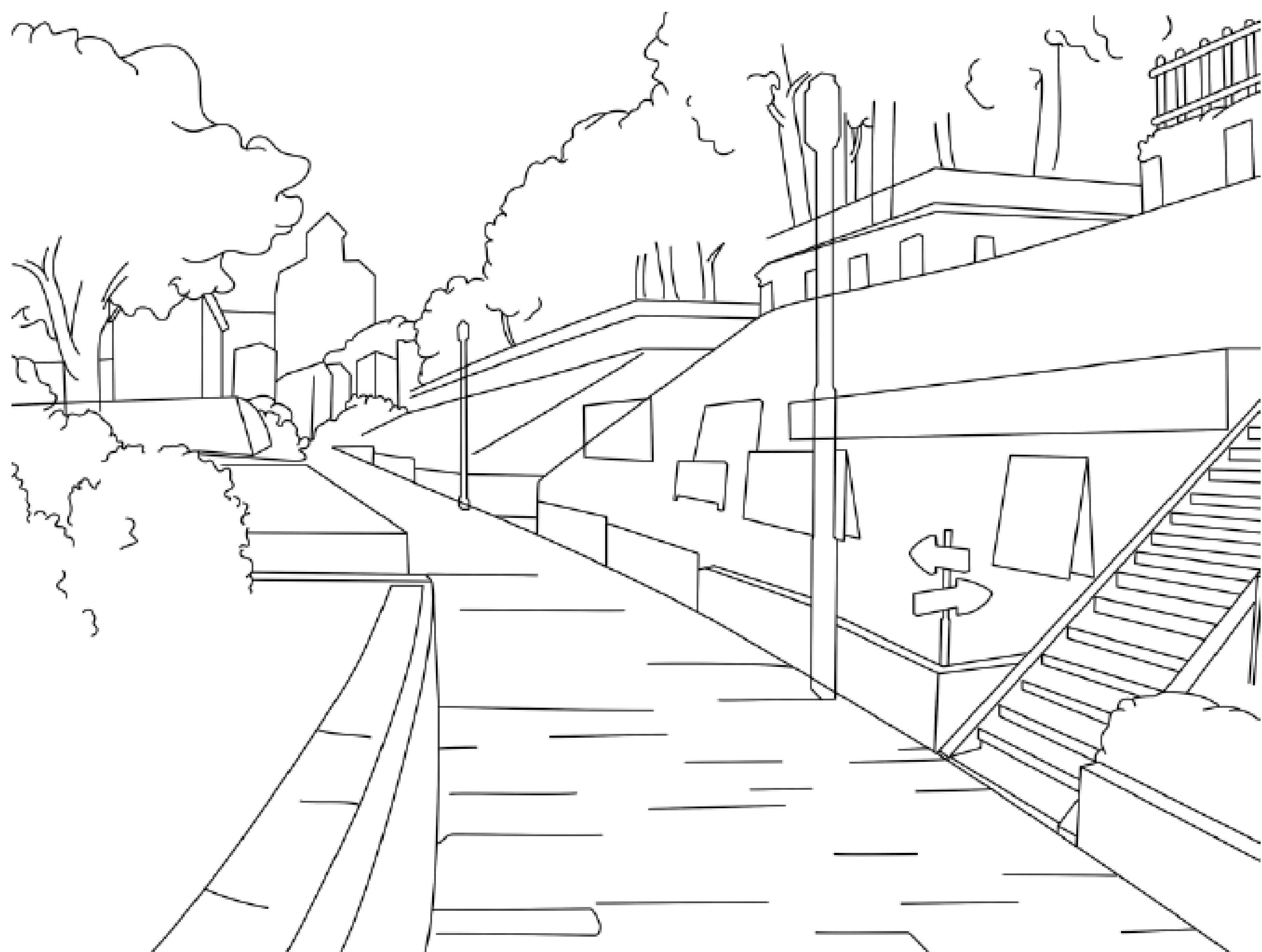
1 这是一个一点透视的场景图，中间的点为灭点，中间的横线为视平线。



2 以前面勾勒出的走道为主，将两边的建筑和灌木绘制出来，注意，所有的立面体都与视平线垂直。



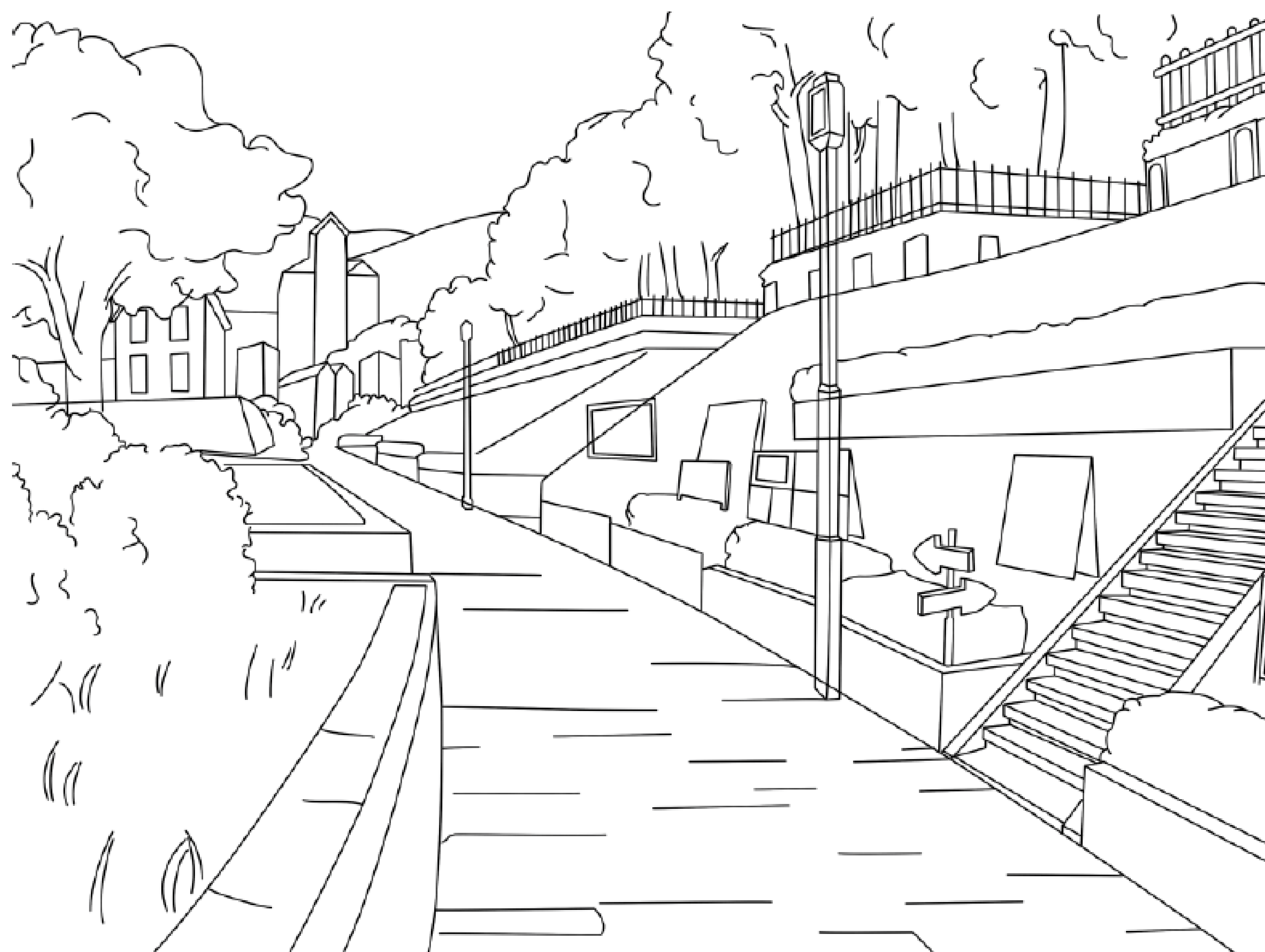




3 继续给走道、路灯、树木、楼梯以及远处的建筑添加线条，充实整个画面，使花园的整个形态体现出来。

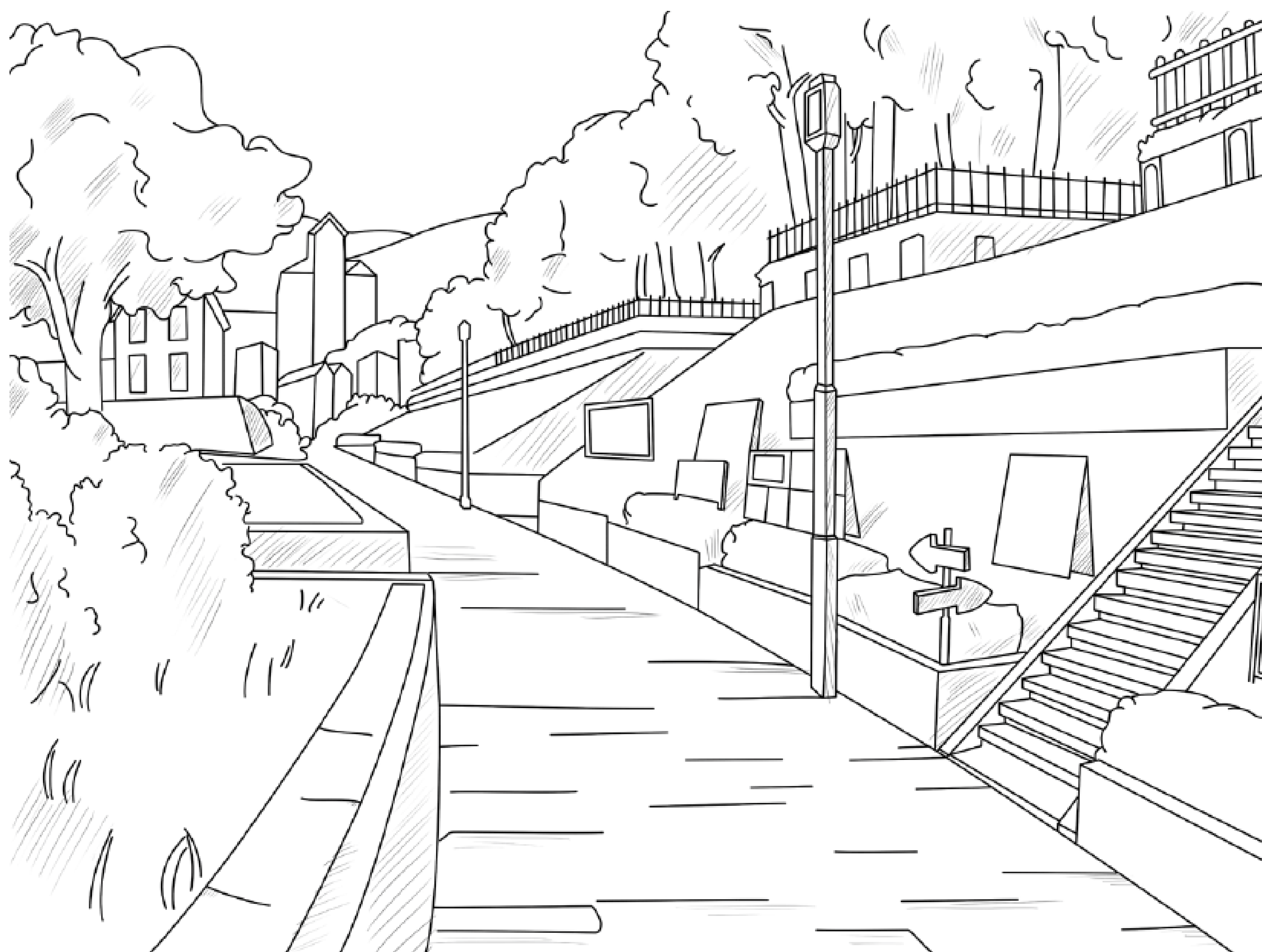








4 完善走道和楼梯的线条，给树木添加线条，使树木看起来有层次感，给远处的建筑物的墙壁添加线条，使窗户门框都体现出来。



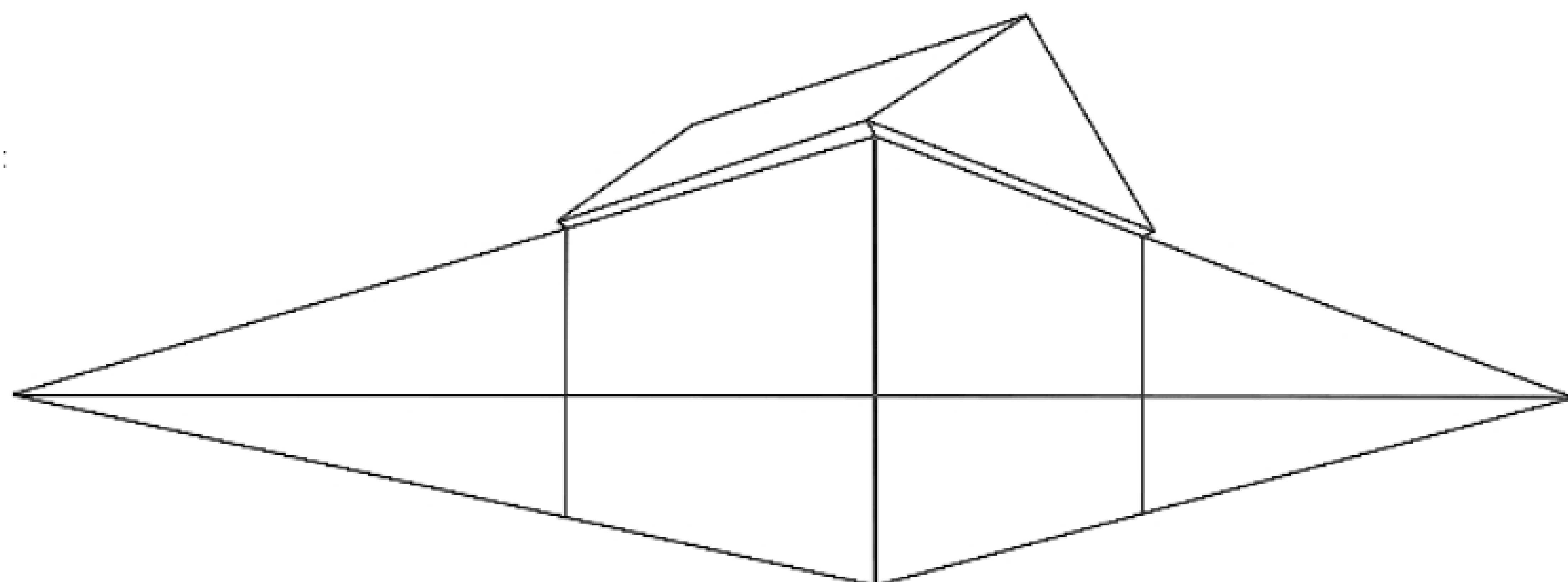


5 整理画面，擦去多余的线条，给画面添加简单的阴影效果，给窗户添加一两根线条表示玻璃的反光效果，室外场景绘制完成。

3.2.3　城市建筑的绘制

要想绘制出好的室外场景，首先可以从最简单的绘制单独的房屋建筑开始，下面一起来学习。

实战——小房子的绘制



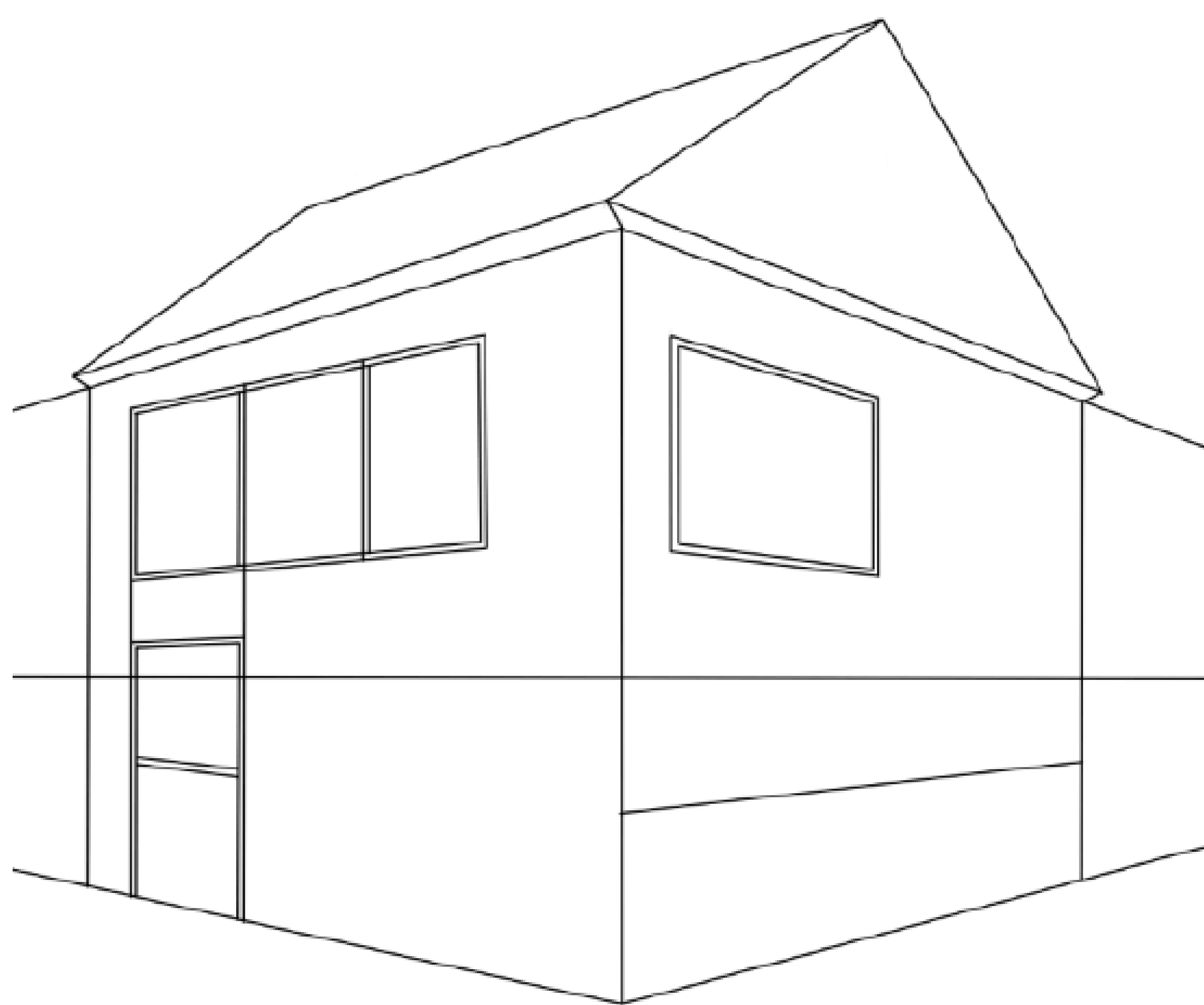


1 根据房屋墙体的走向趋势，绘制出透视关系原理图，并在此基础上绘制出房屋的主体部分。

2 绘制出建筑体上的门窗等。

注意：在绘制门窗时，由于大多数门窗都处于同一水平线和垂直线上，所以我们可以用同一条线表达出所有门窗的位置。





3 擦去多余的线条，在房屋中添加细节和材质效果等，在周围加入植物、石头等道具。

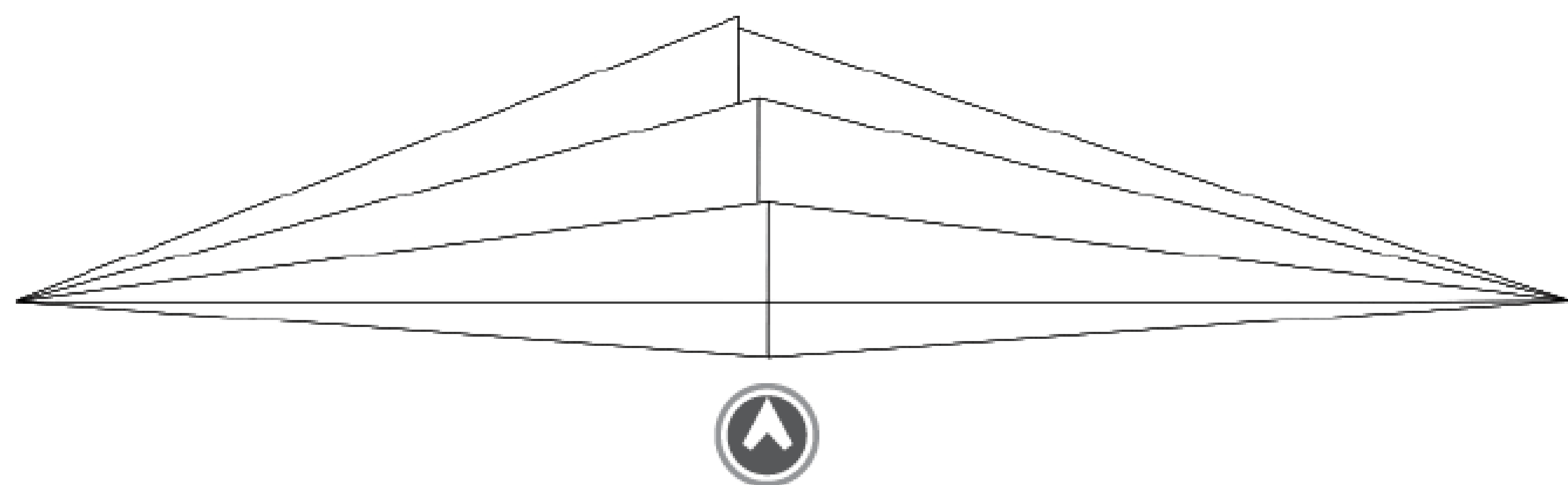




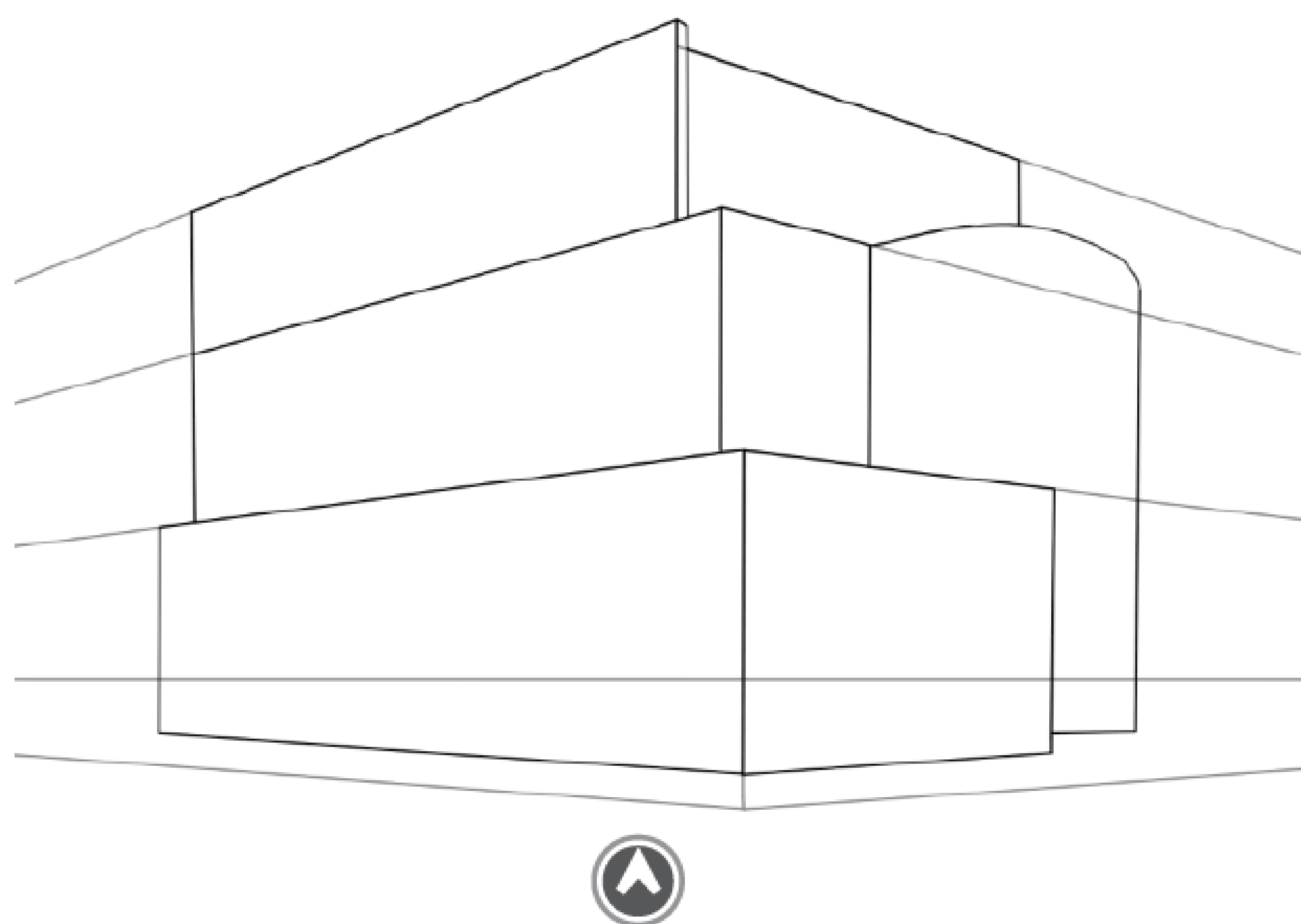


实战——场景中城市建筑的表现

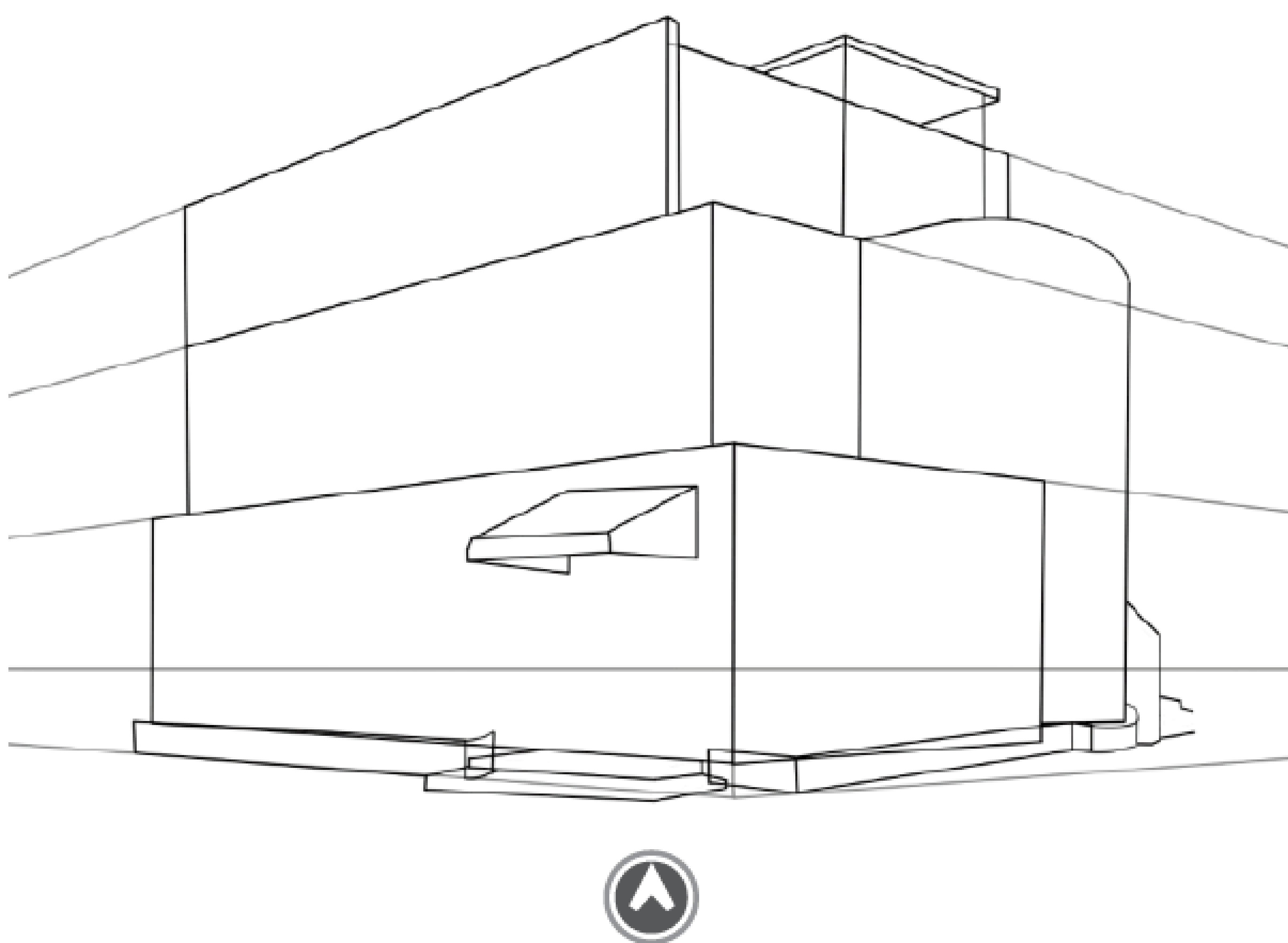
以室外建筑楼为例，我们一起来看看如何绘制出一幅完整的城市建筑场景图吧。



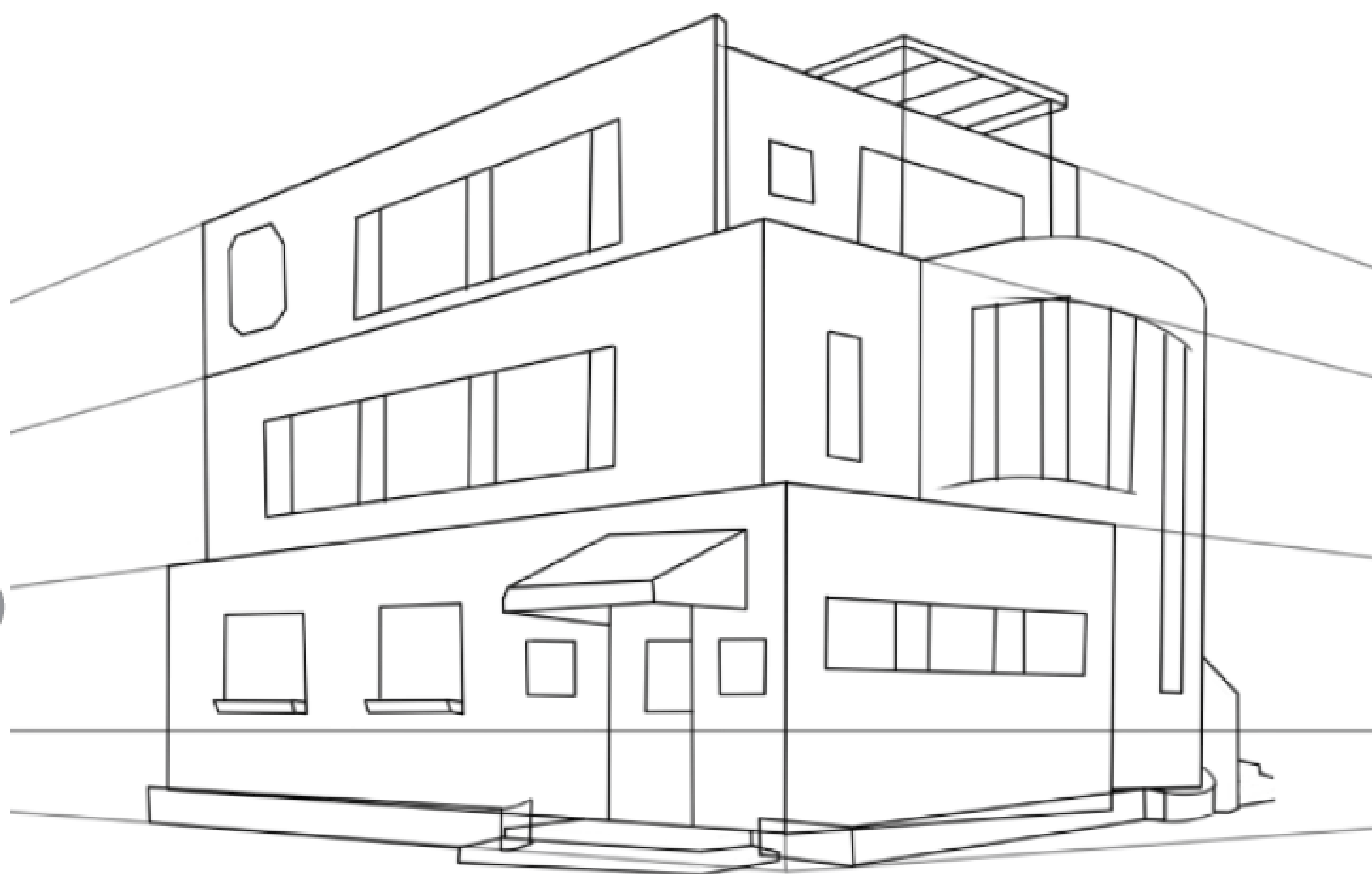
1 根据建筑主体的走向趋势绘制出建筑整体的透视关系图和横向的视平线，这是一个简单的两点透视原理图。



2 在透视线的基础上，绘制出建筑主体的外形轮廓线和基本透视线，使建筑产生立体效果。



3 在建筑主体上添加线条，绘制出附属建筑物，如台阶、房檐、花池等，并将其透视关系准确地表达出来。



4 继续丰富建筑主体，绘制出建筑物上的各种细节物体，如门、窗等。





5 细致地描绘出建筑主体上各物体的透视关系和细节，使画面更加有空间感。



6 丰富场景，勾勒出建筑上的其他道具，如花坛中和平屋顶上的植物，给场景添加几分生机、灵动。











7 细致地将画面中多余的线条擦去，给建筑主体添加上背景，如附近的楼房一角和围墙外的植物等，完成场景绘制。





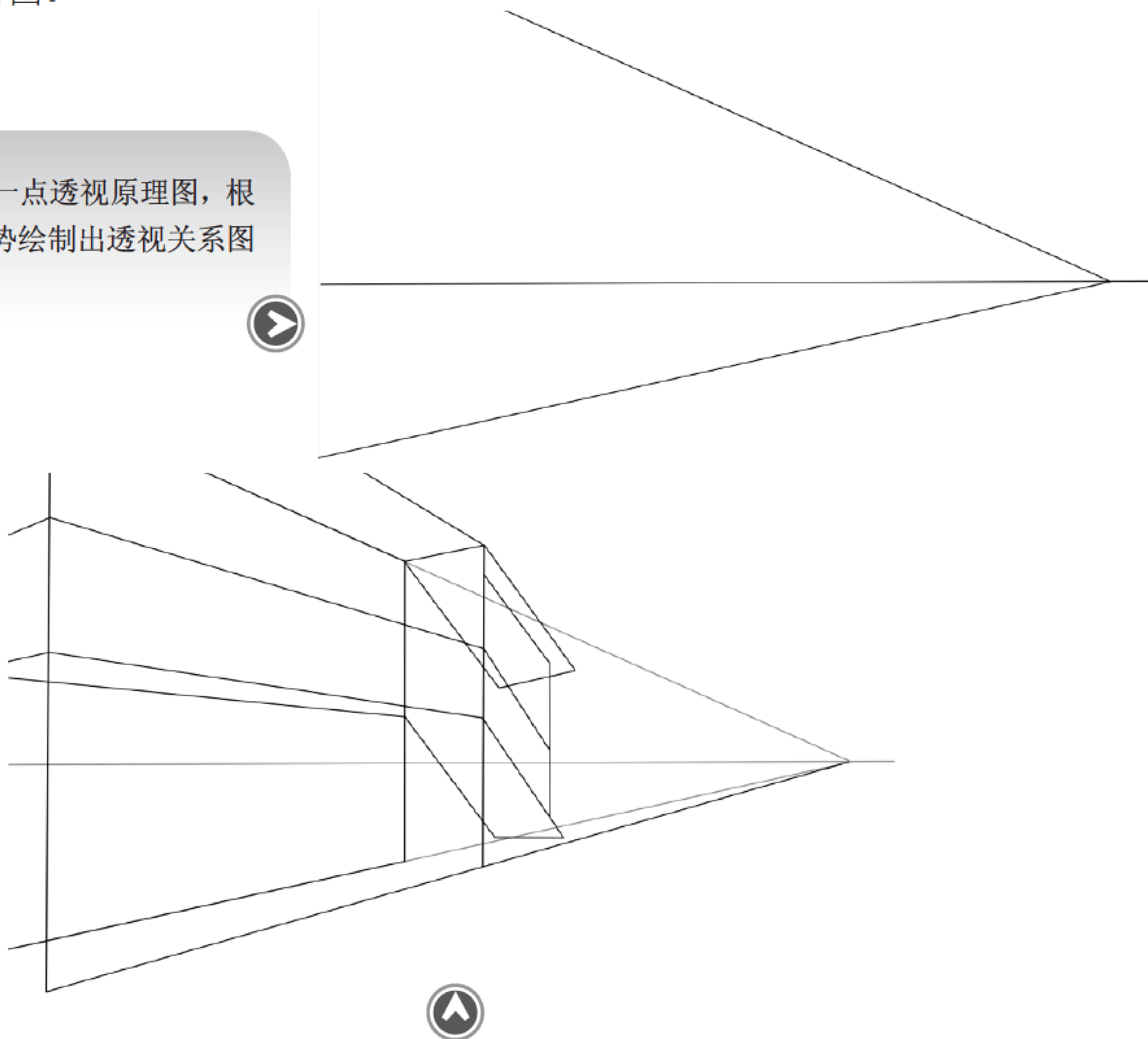
8 用灰度给场景添加光影效果，为了营造画面明快、生机勃勃的景象，阴影不宜过多、过重，场景最终效果完成。

3.2.4 实战——室外场景综合

前面我们学习了室外建筑中常见道具的绘制技法，下面我们将各道具结合起来绘制一幅室外场景综合图。

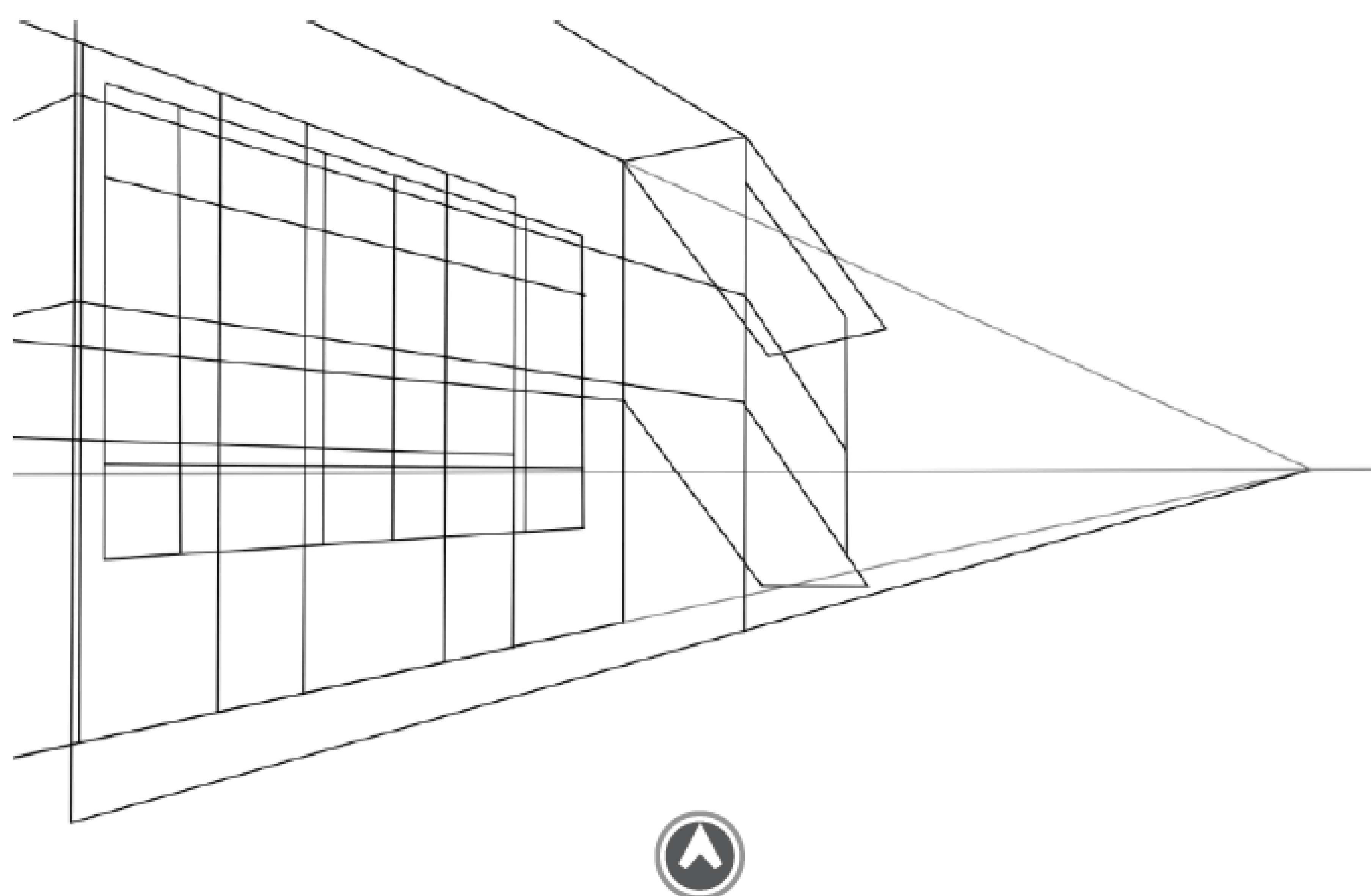
1 这是一个一点透视原理图，根据建筑走向趋势绘制出透视关系图和视平线。





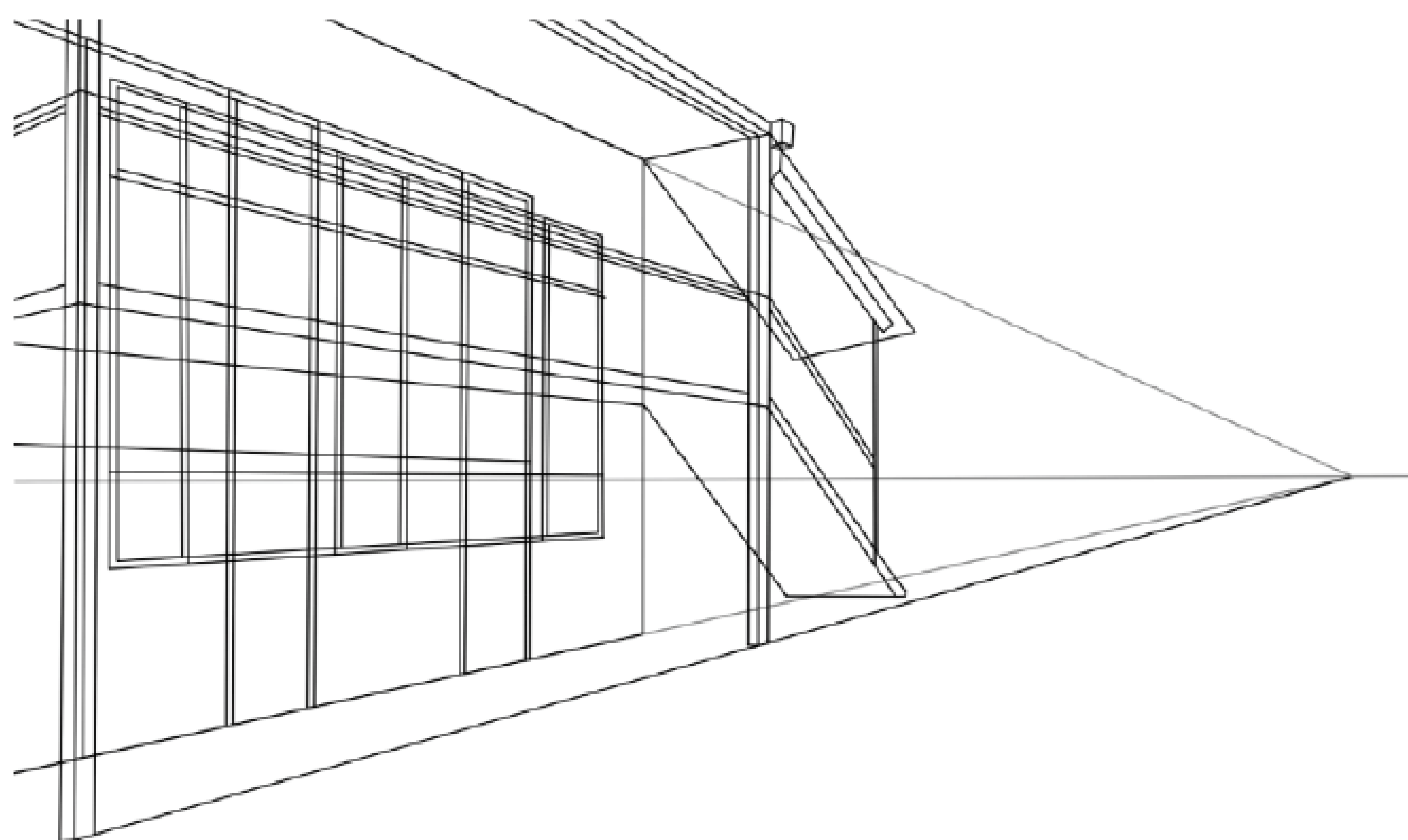


2 根据透视辅助线勾勒出建筑主体的基本构架和外形轮廓线。



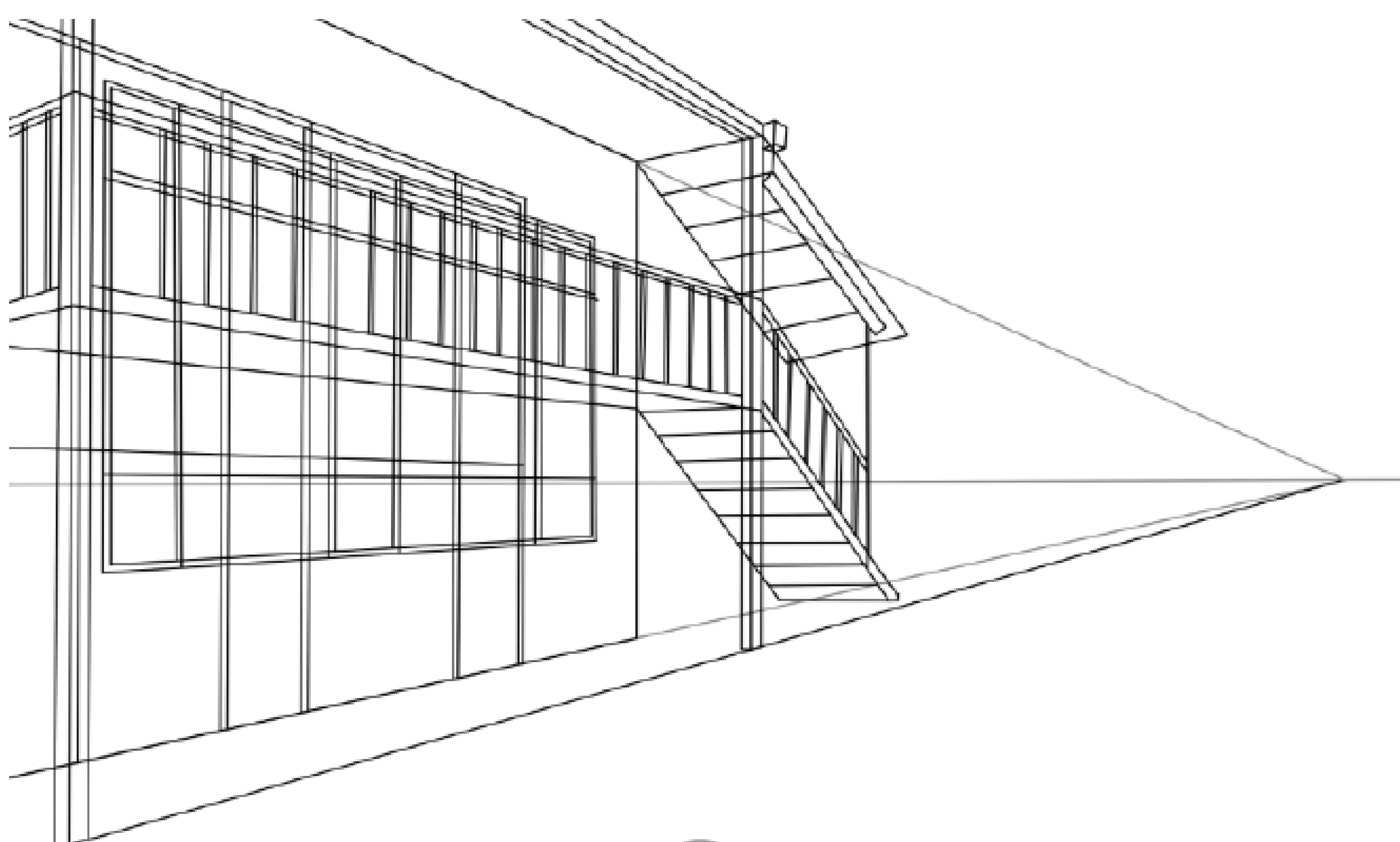


3 绘制出建筑主体上门、窗的外形线，注意门窗的走向最终也汇聚到一点透视的消失点上。



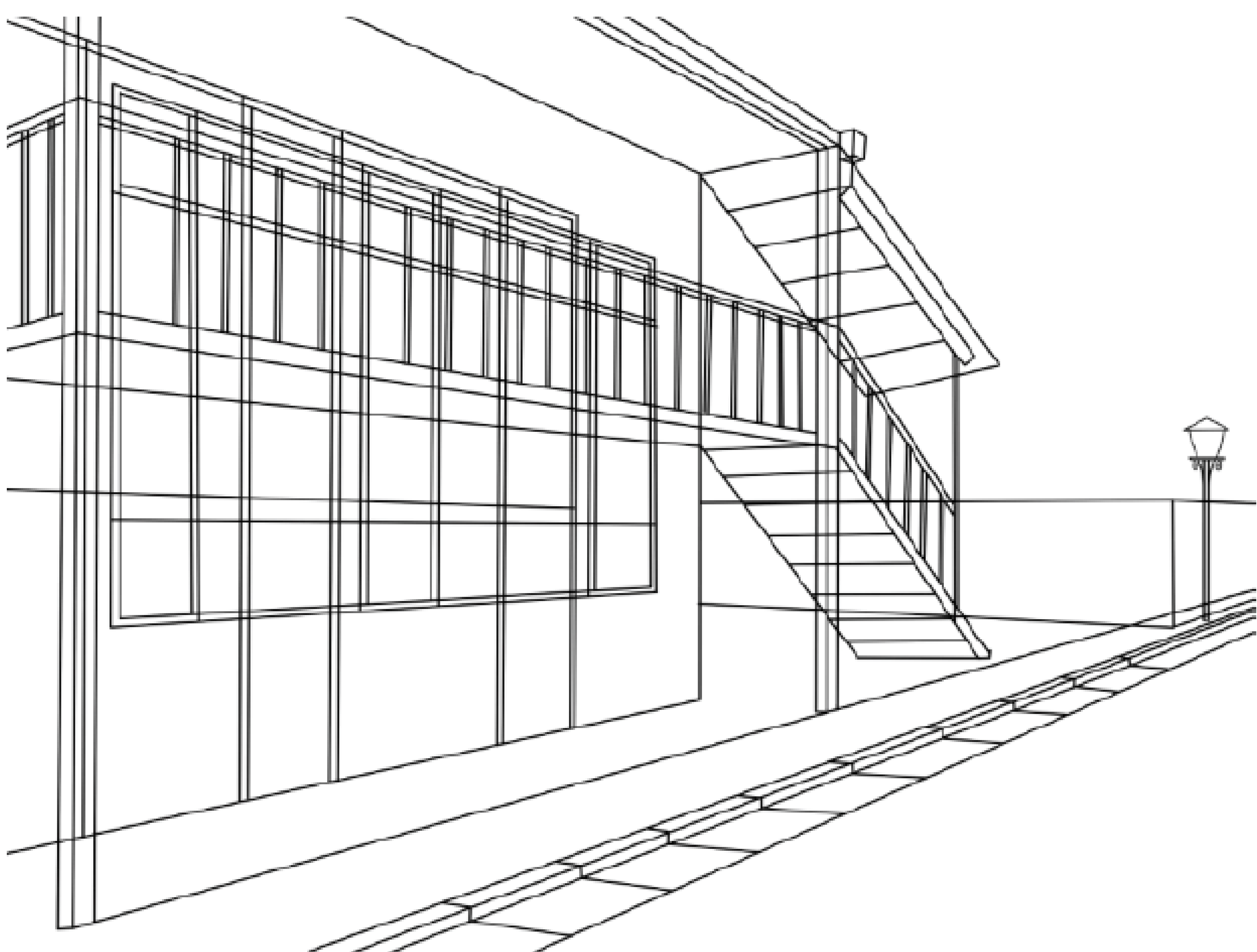


4 细致地给建筑主体和门窗等物描绘出透视关系，使物体产生立体感，从而更加自然、生动。



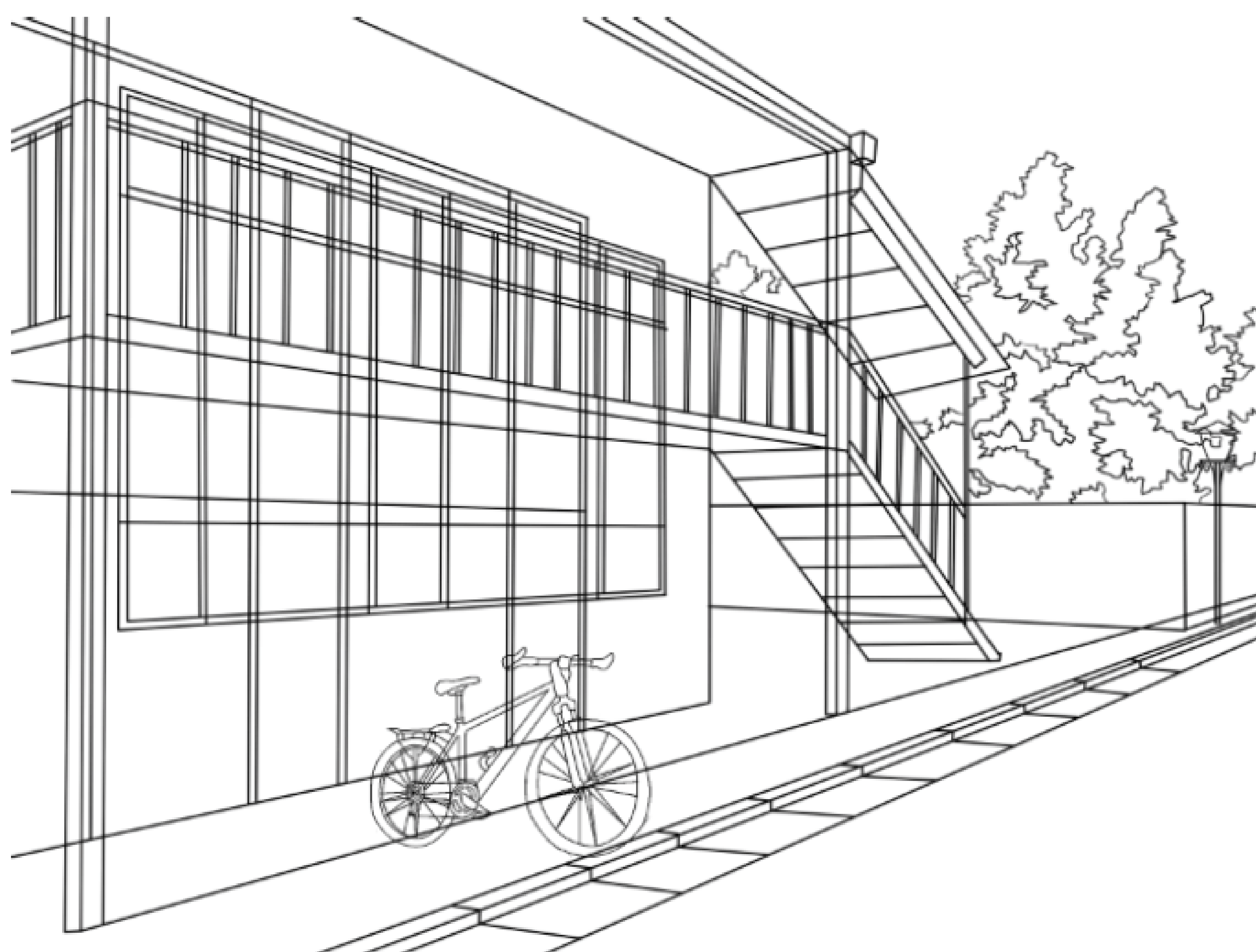


5 继续丰富建筑主体，勾绘出建筑物体的各个细节。



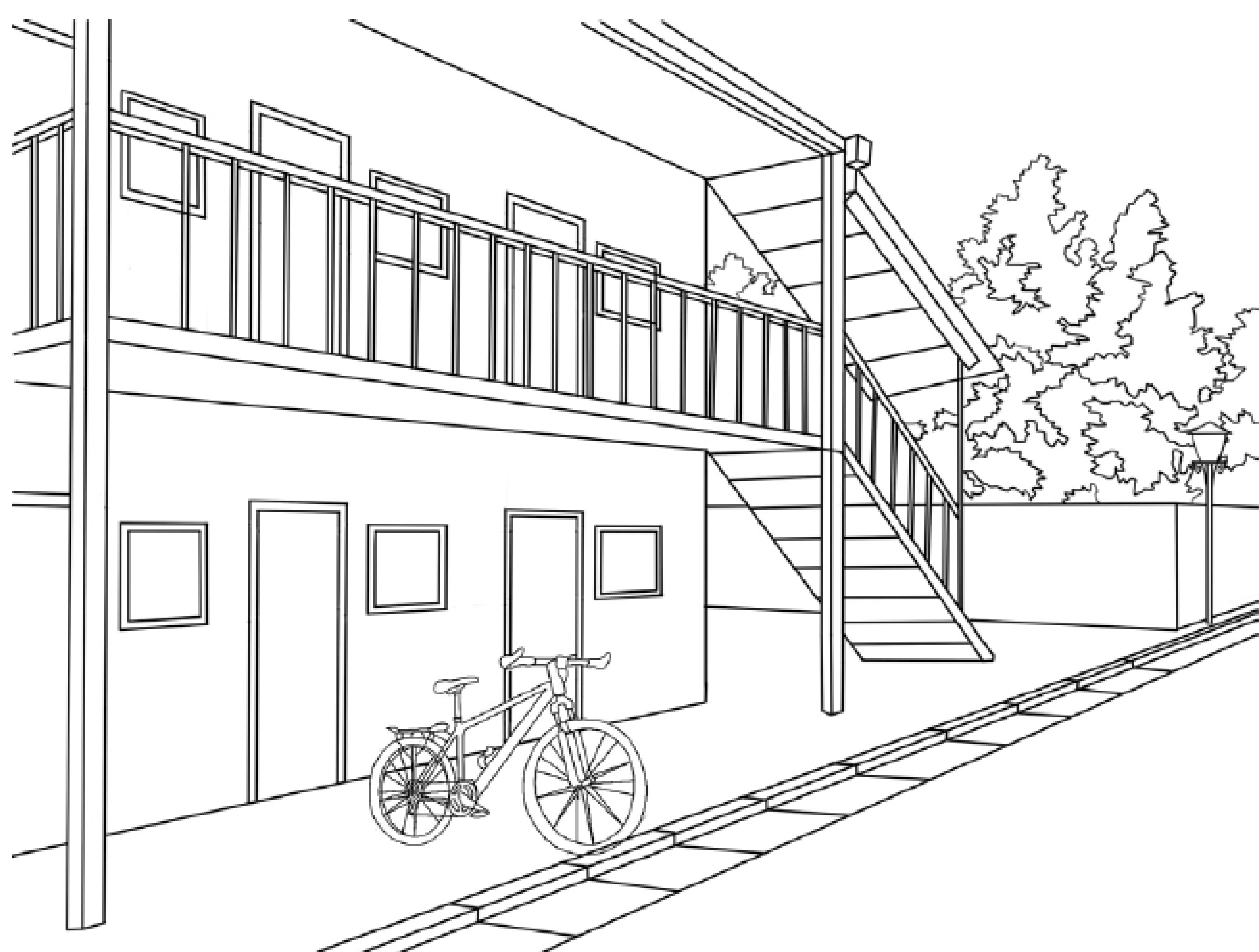
6 在建筑主体外添加线条，绘制出公共设施道具，如道路、路灯、围墙等。





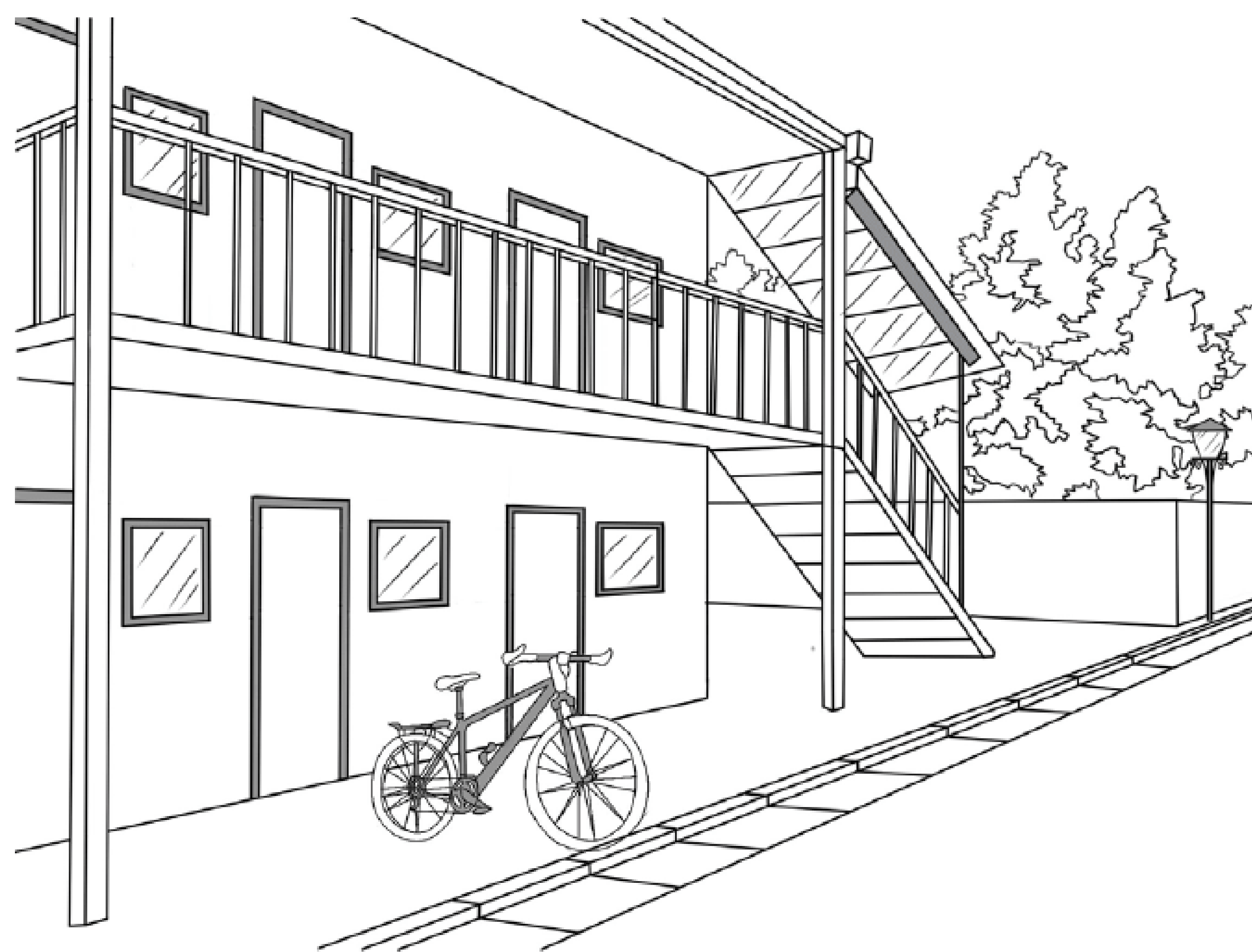


7 丰富画面，绘制出场景中的其他道具，如自行车、植物等。





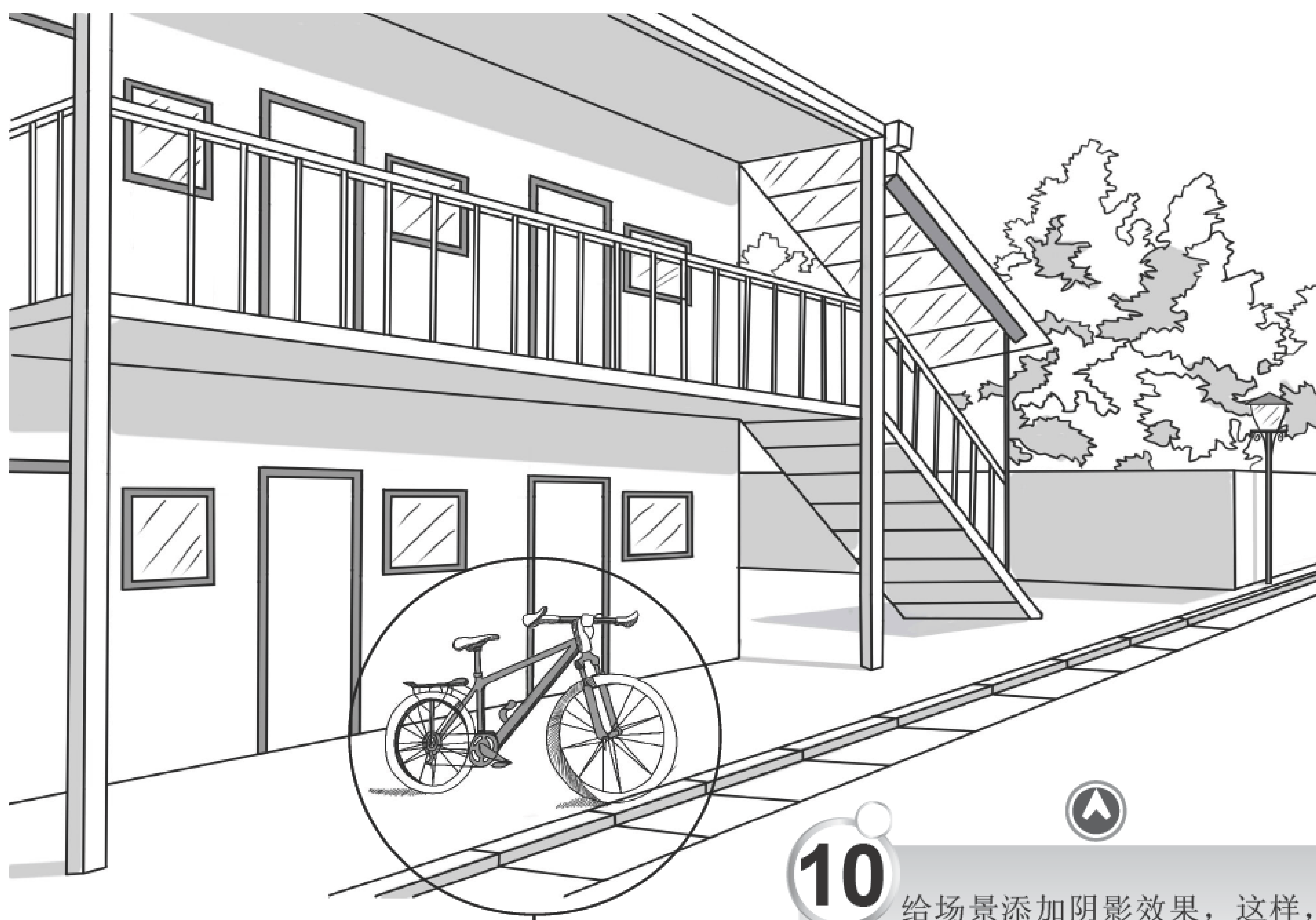
8 擦去画面中多余的线条，注意物体远小近大的位置和透视关系。



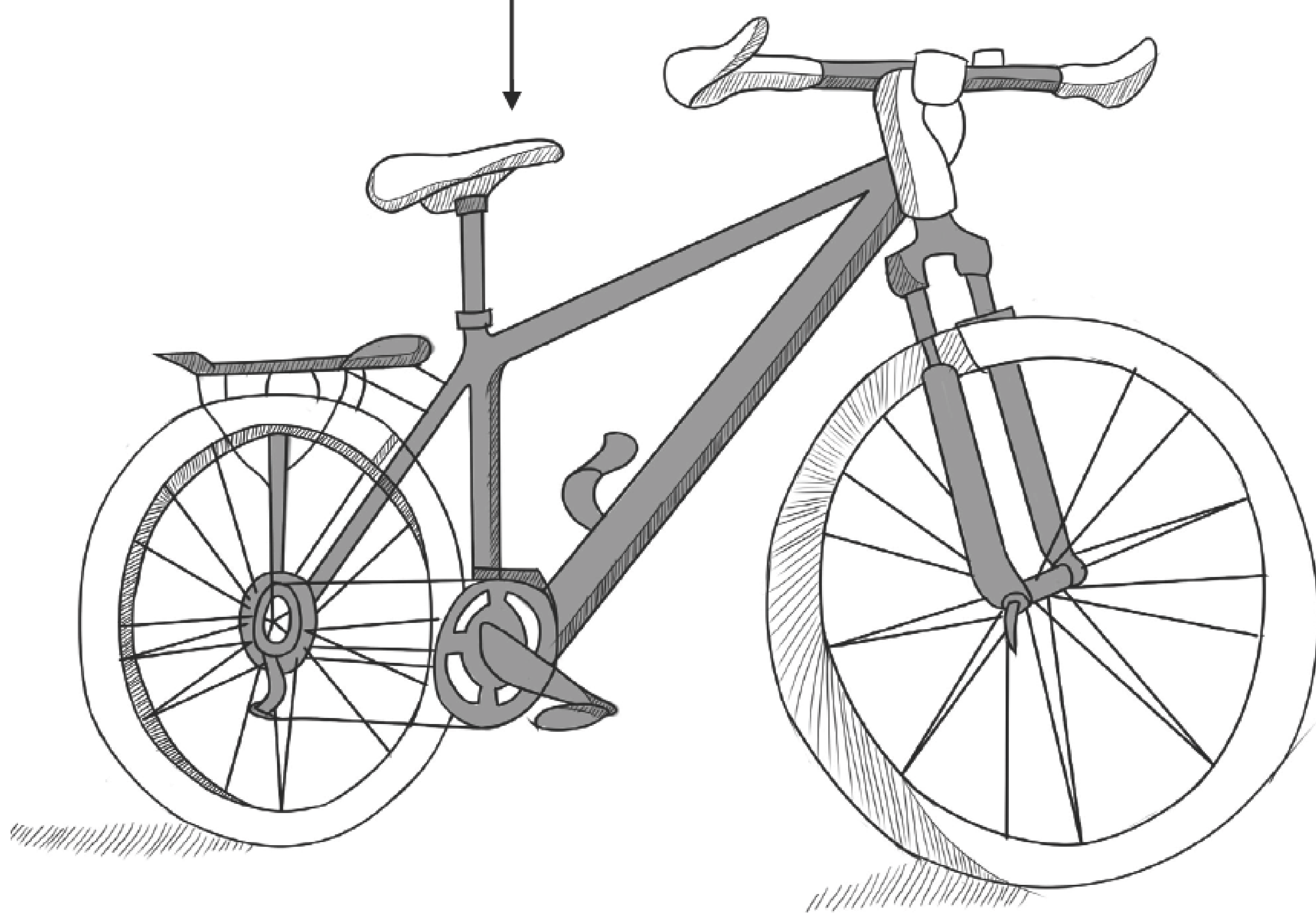


9 完善画面，用灰度和排线给场景中的物体添加材质效果，如玻璃、金属效果。





10 给场景添加阴影效果，这样，一幅明亮的室外场景图就完成了。



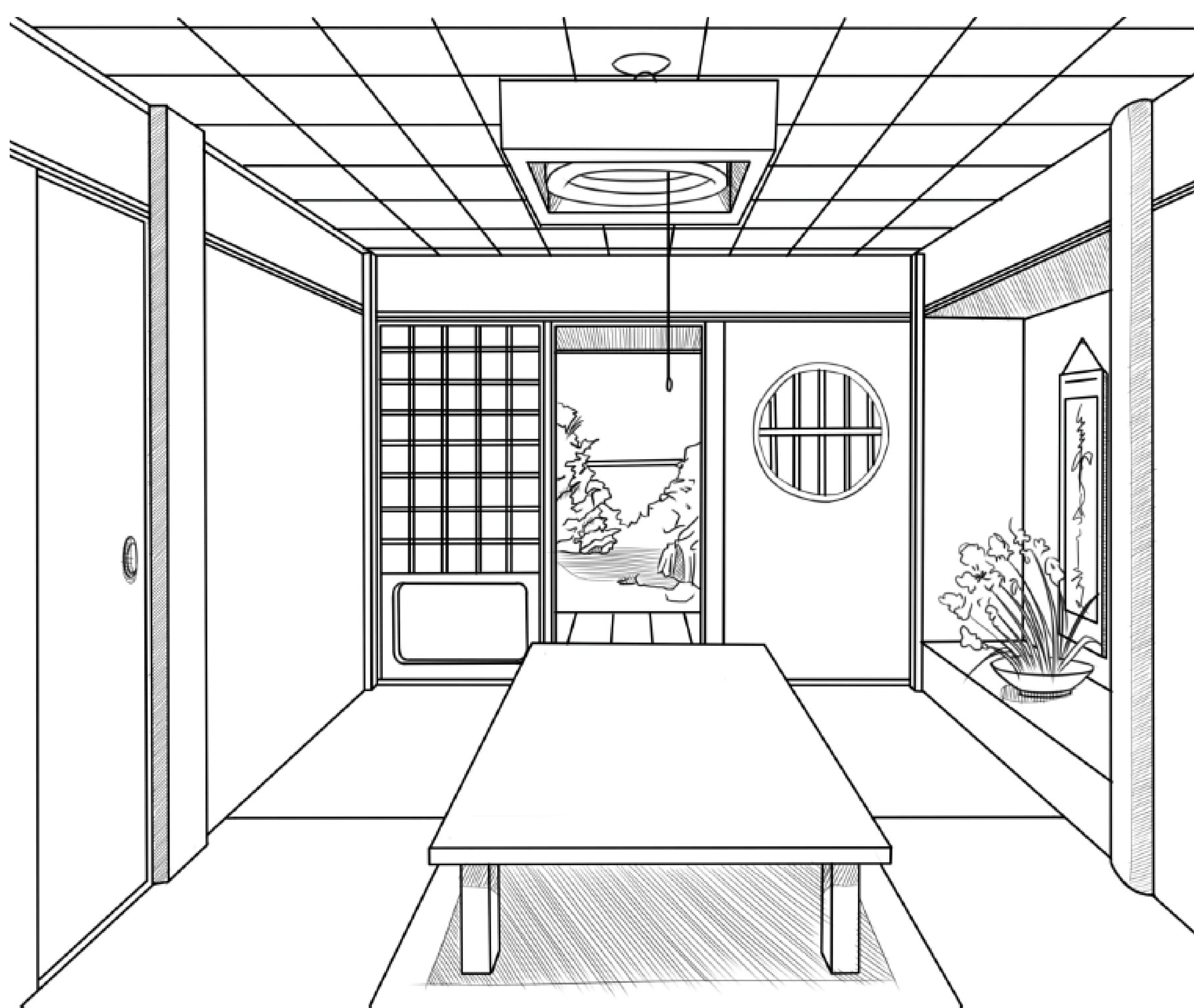
自行车放大效果图

灰度表达自行车的金属材质特效，排线表现出自行车自身的阴影效果。因漫画多为手绘的关系，所以线条不能过于死板，可随意一些，这样更加自然、贴近于生活。

第4章 室内场景绘制技法

在第3章中，我们学习了建筑场景中各种道具的表现和绘制，本章中，我们将通过家居室内场景和公共场所室内场景，来讲解各种道具如何融入场景，以及各种室内场景的不同绘制步骤和技法。

其中家居室内场景包括日式客厅、卧室、书房、厨房四大实战，公共室内场景则有走廊、音乐室、餐厅、酒店、地铁。

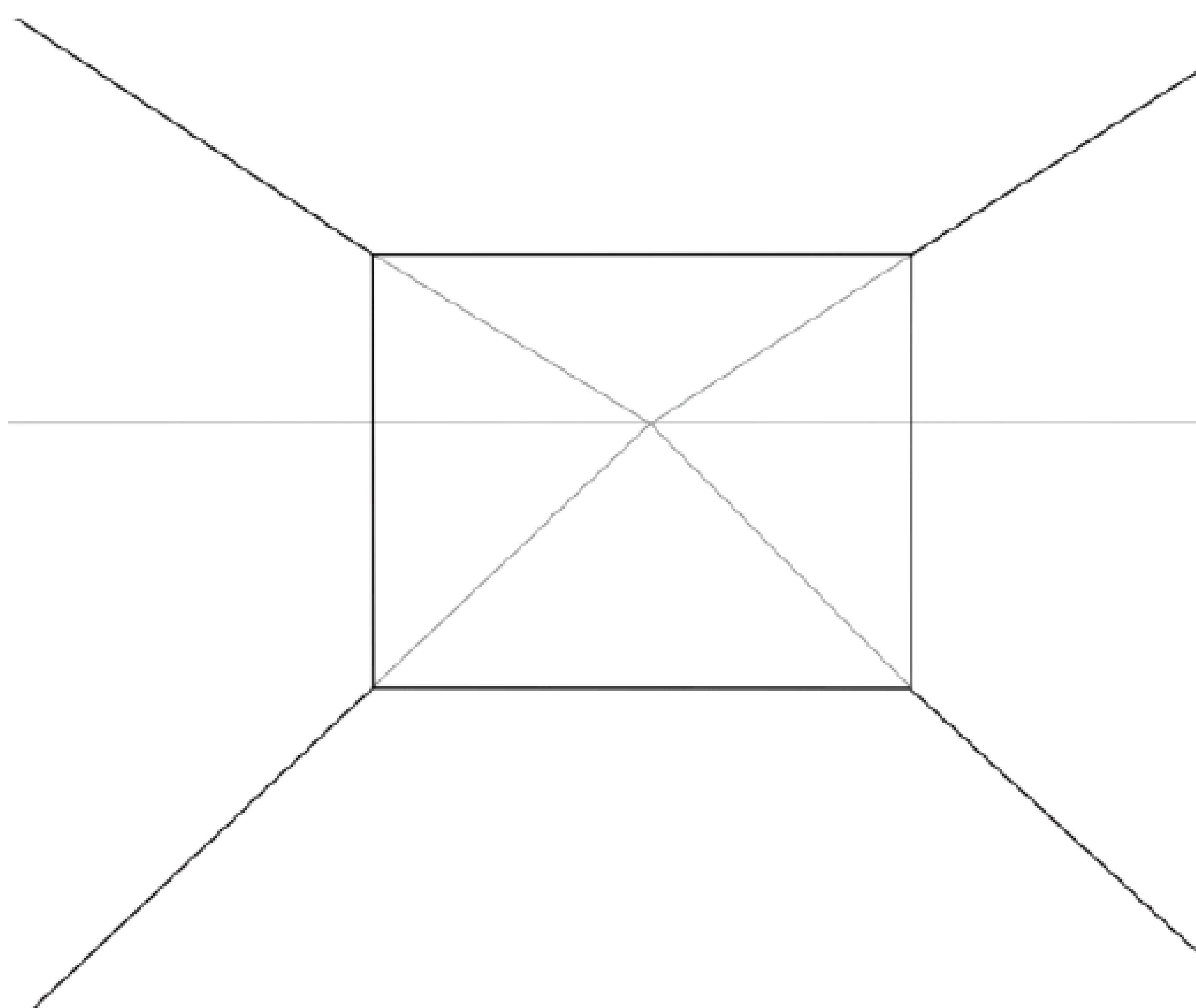


4.1 家居室内绘制

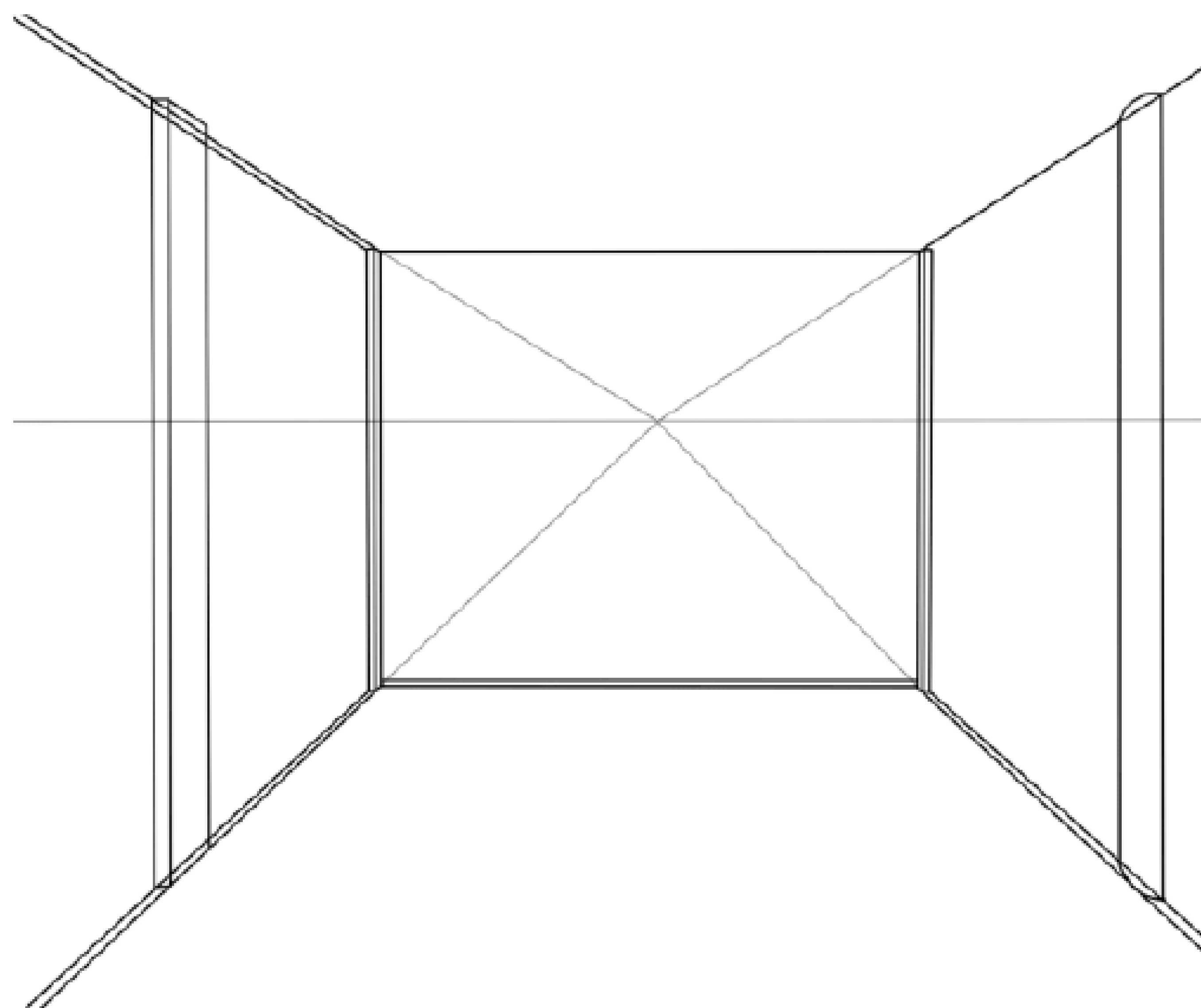
现代都市中，人们行住坐卧均与家居生活密不可分，其中客厅、卧室、书房、厨房等空间是人们生活必不可少的家居场所。

4.1.1 实战——日式客厅

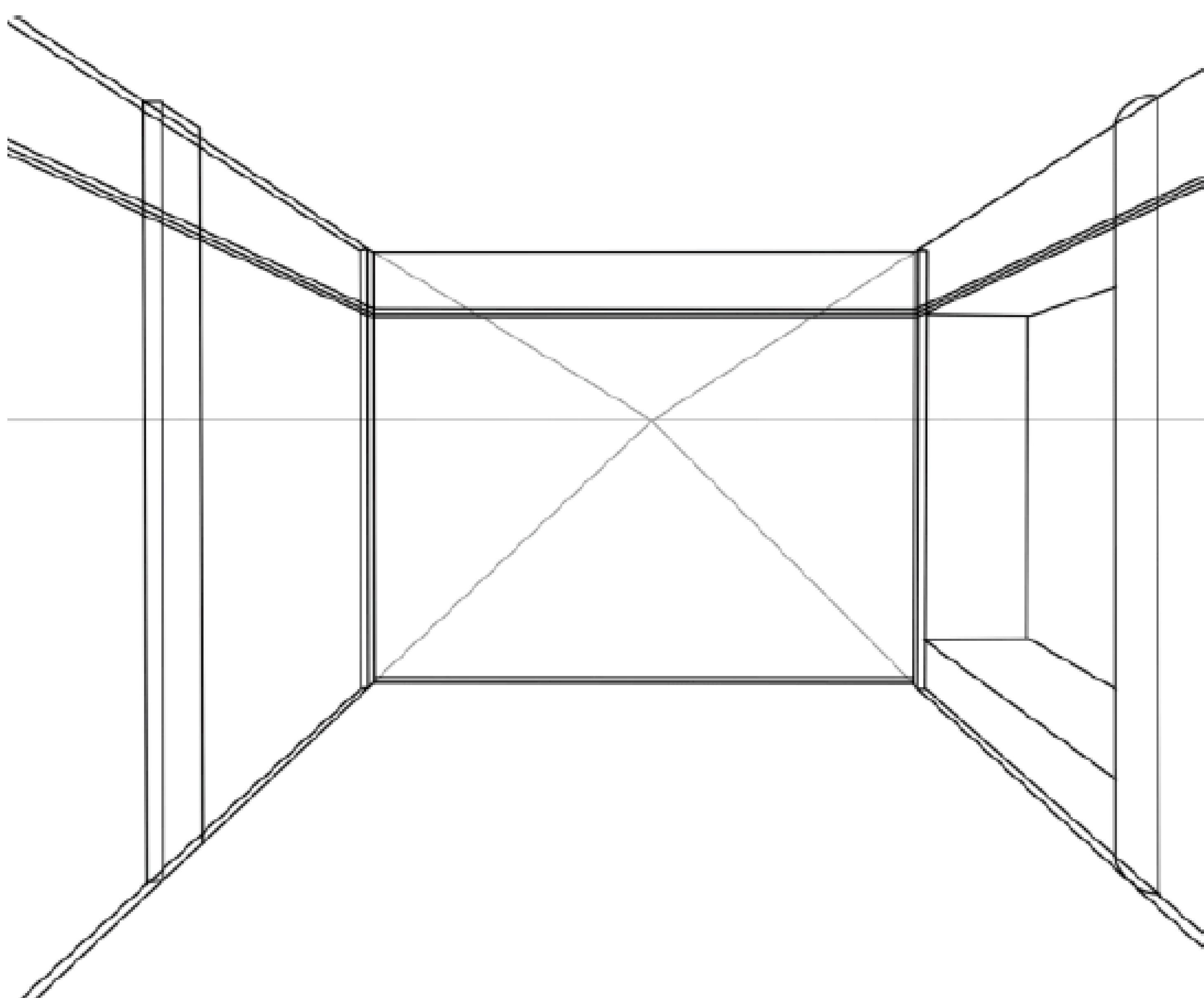
日本的漫画产业已闻名全球，漫画中的场景多与日本日常生活相关，下面来学习一下日式客厅的绘制。



1 根据室内客厅墙体的进深，绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线。

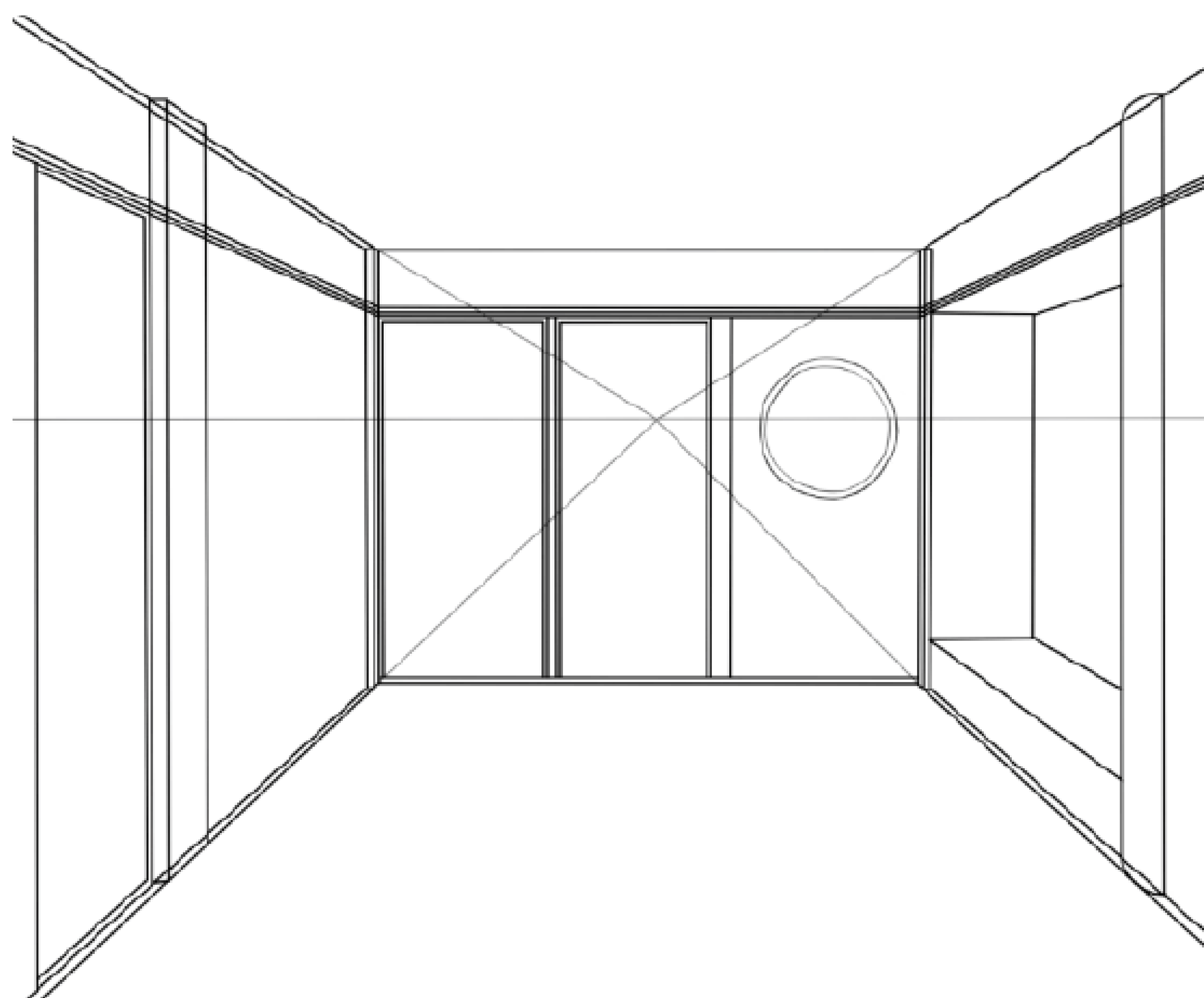


2 在透视辅助线的基础上，绘制出墙体的基本结构和墙角、柱子等物的透视。



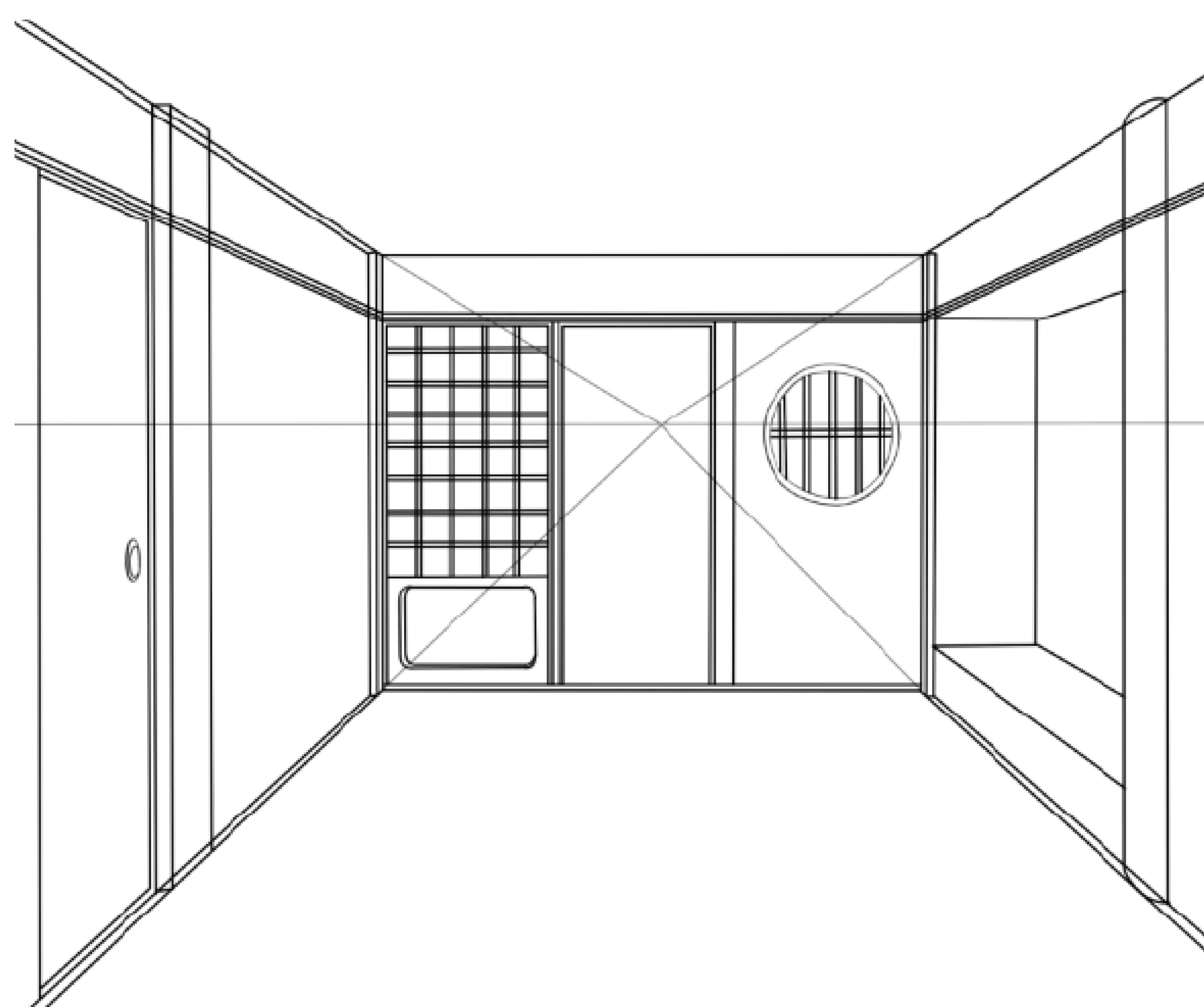
3 继续在墙体上添加线条，将场景中墙体的特殊装修、装饰绘制出来。

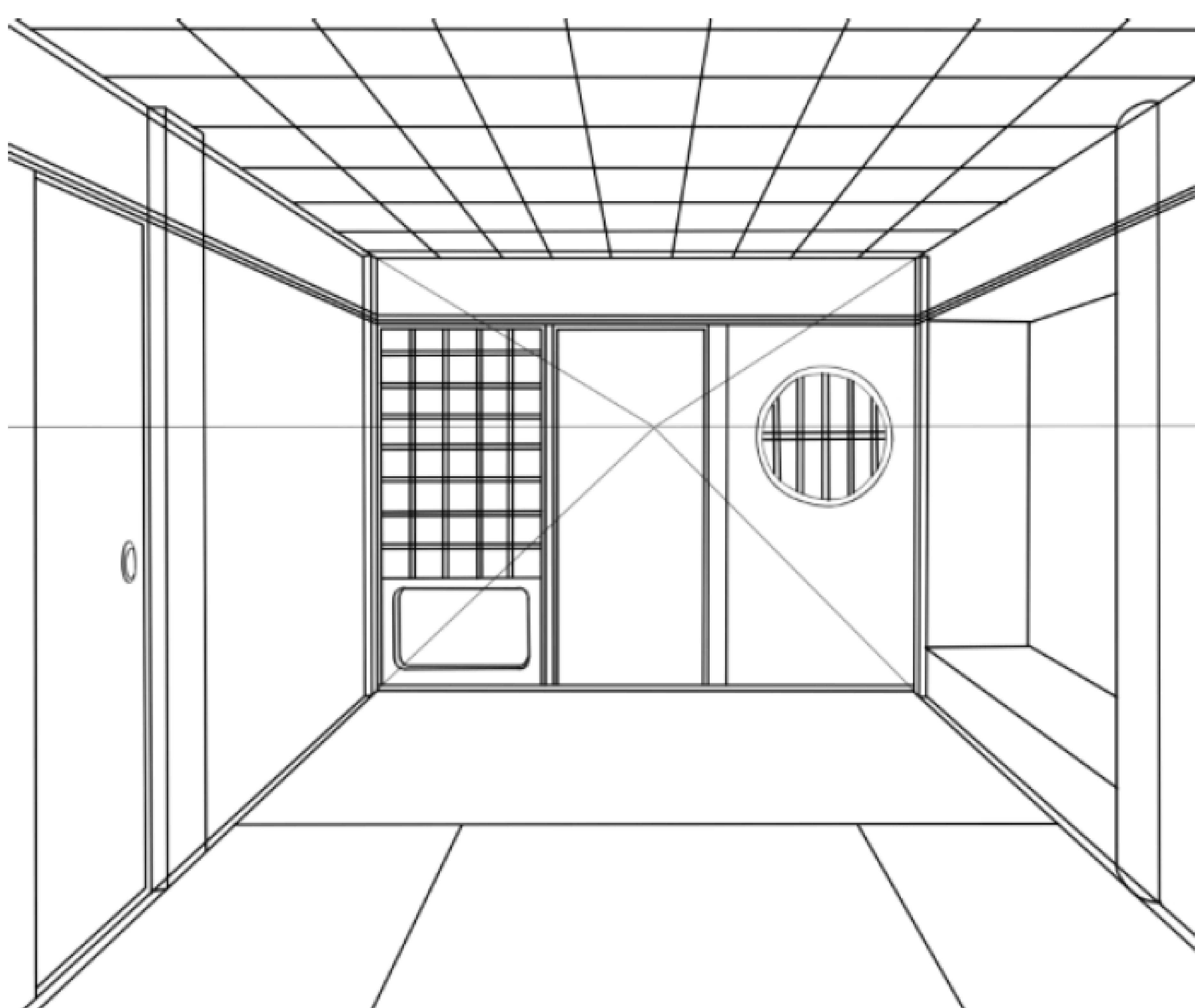




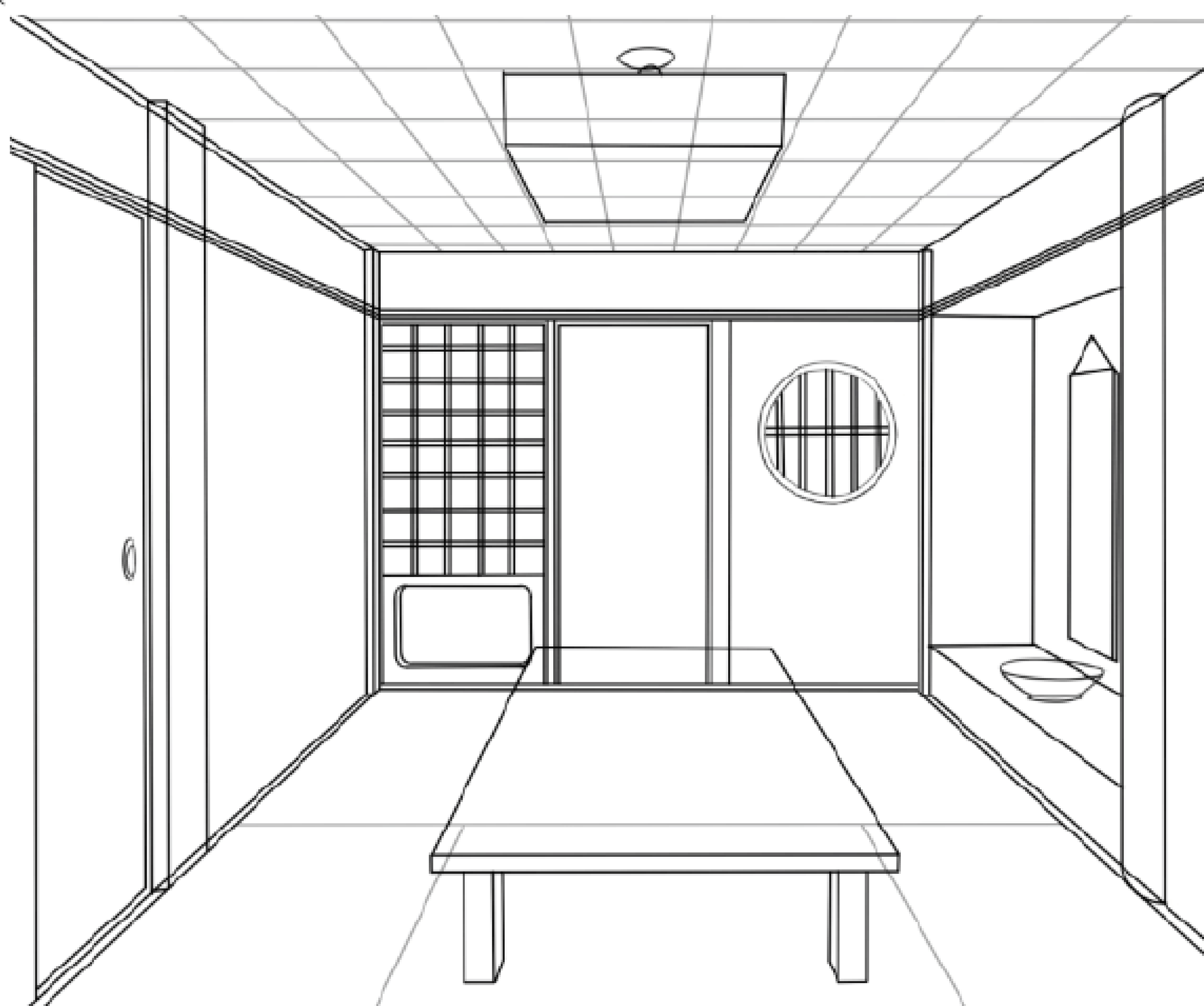
4 勾画出室内墙体上的门、窗的外形轮廓线。

5 将门窗的透视、廓形、细节以及门页上的装饰花纹等绘制出来。



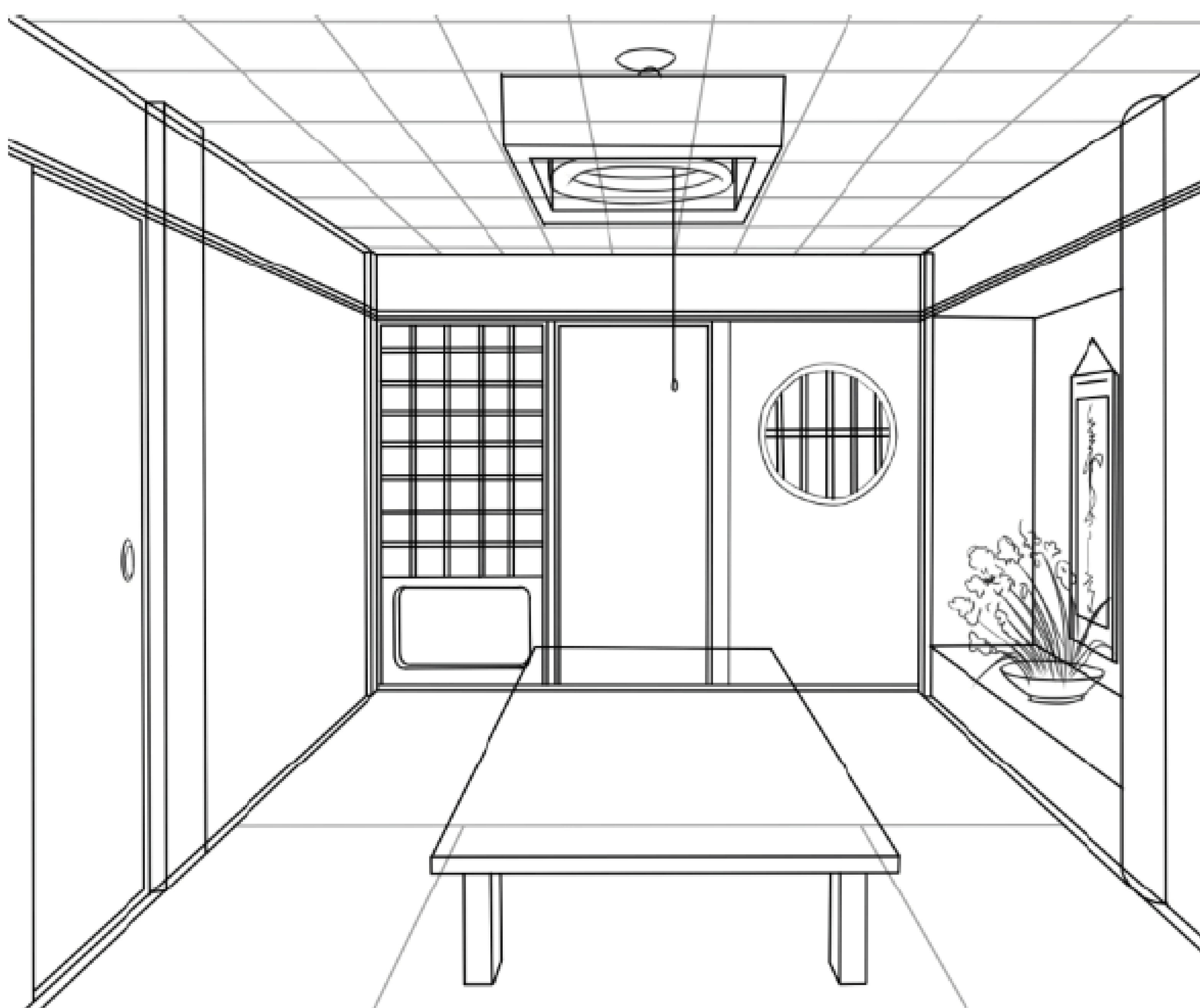


6 绘制地板和天花板的纹理线条，丰富场景，使画面更显立体感。注意，天花板纹理线的走向最终将会汇集到消失点。



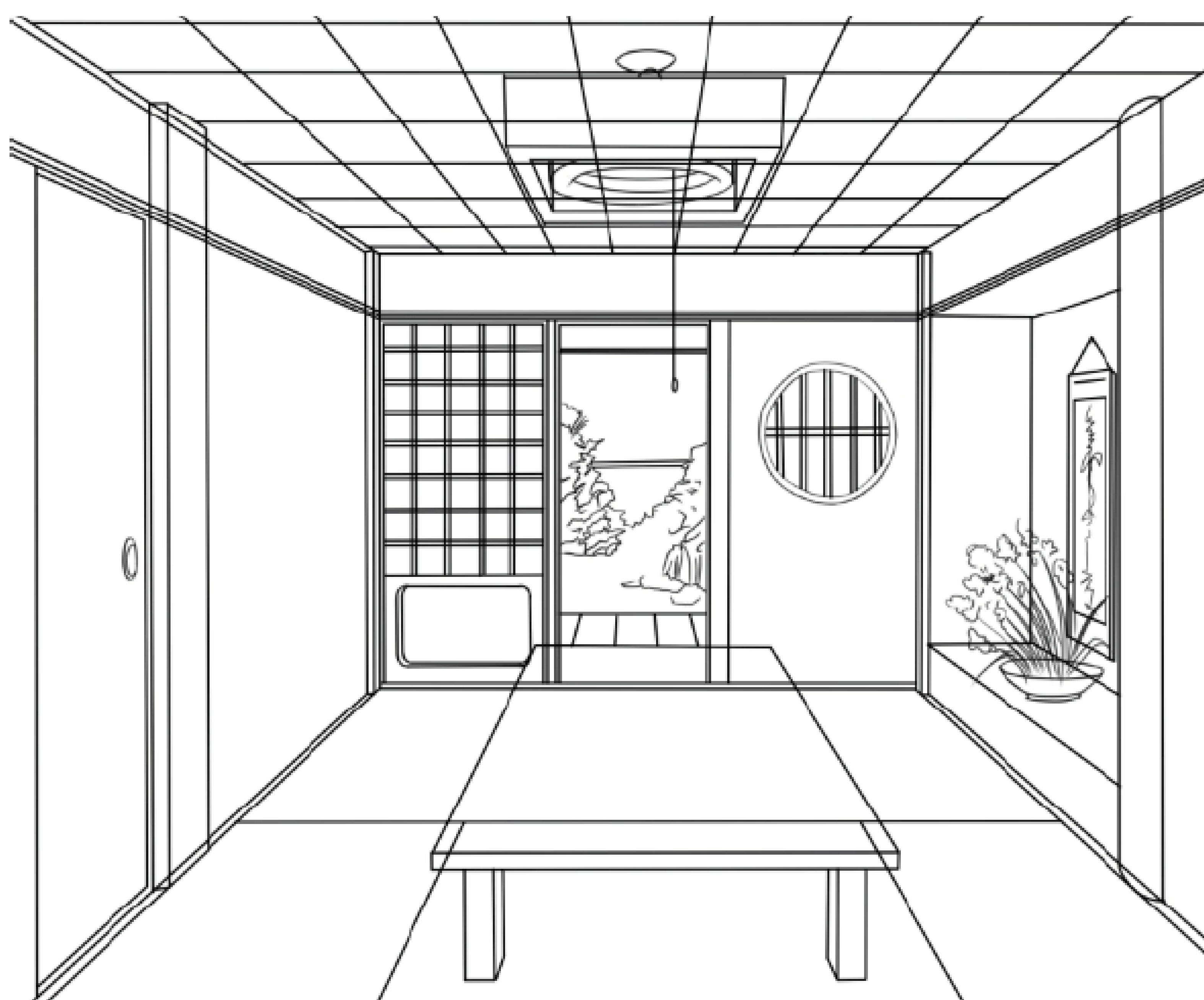


7 在室内空间中添加道具，将道具的外形线和透视线勾画出来。注意，将天花板纹理图层的透明度调低，以方便绘制天花板上的灯饰。



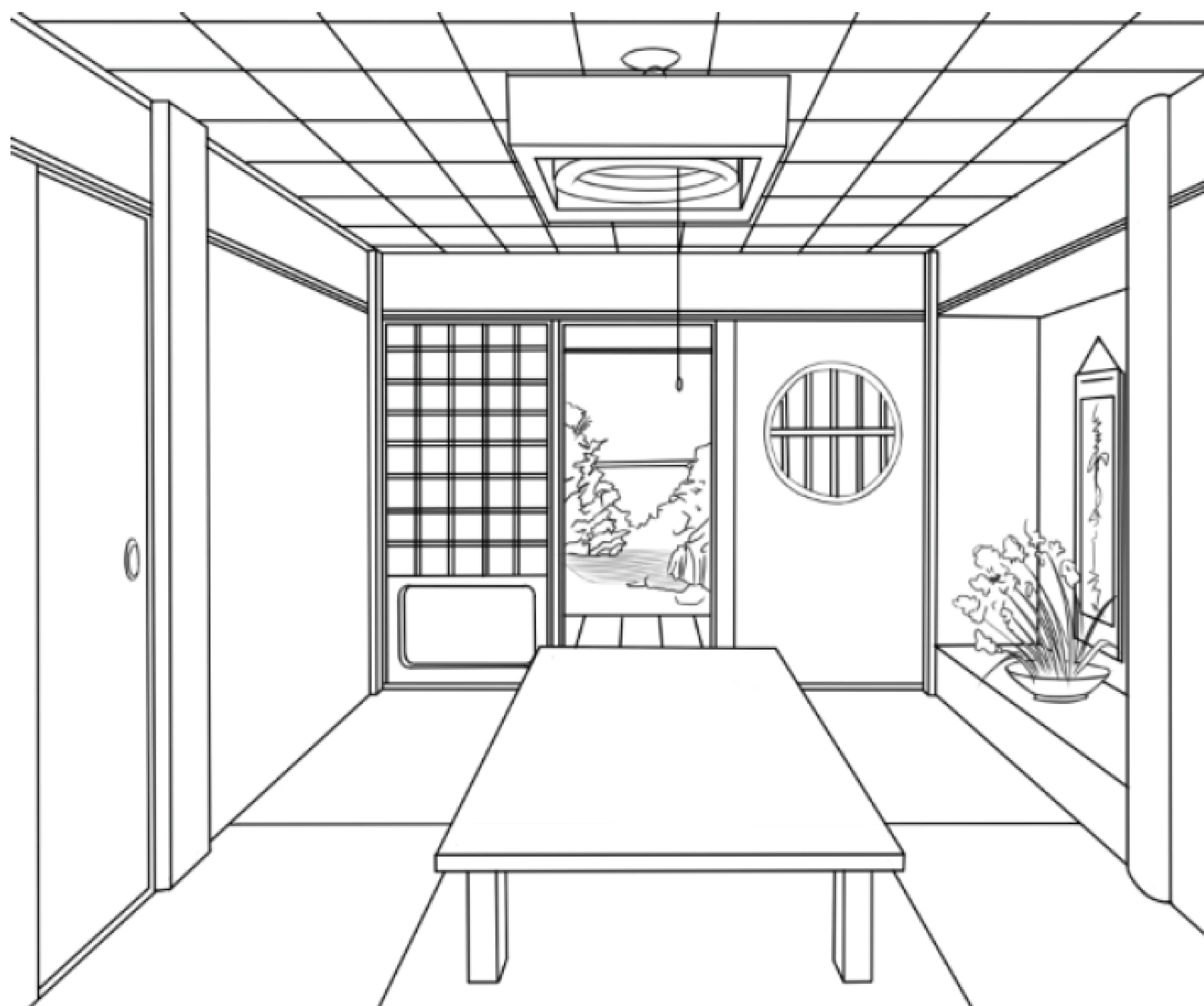


8 仔细地绘制出场景中所有道具的细节部分，注意各物体的透视关系。



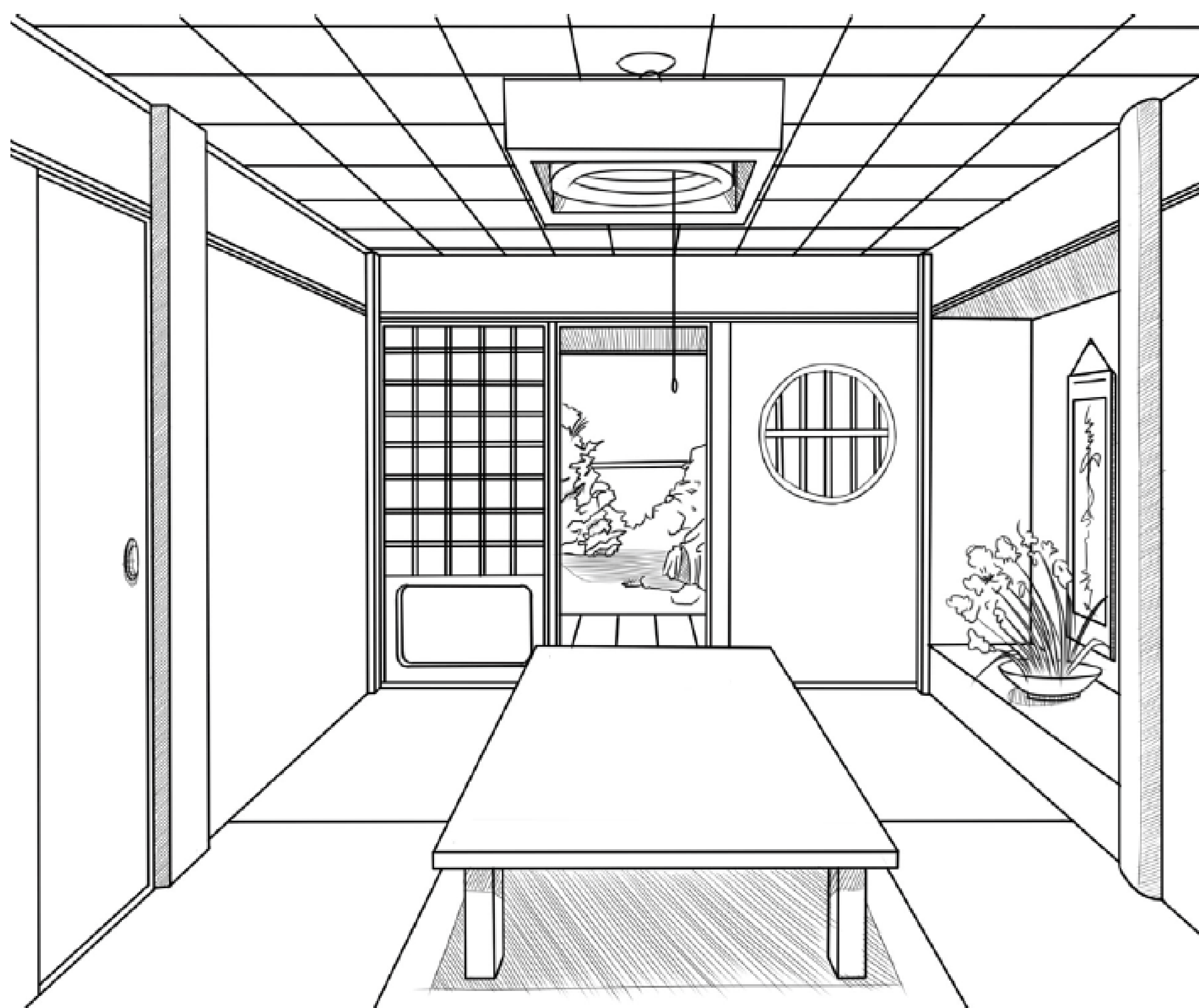


9 给场景打开的门窗外添加风景，使画面更加真实、自然。





10 细致地擦去画面中多余的线条，完成线稿草图的绘制。

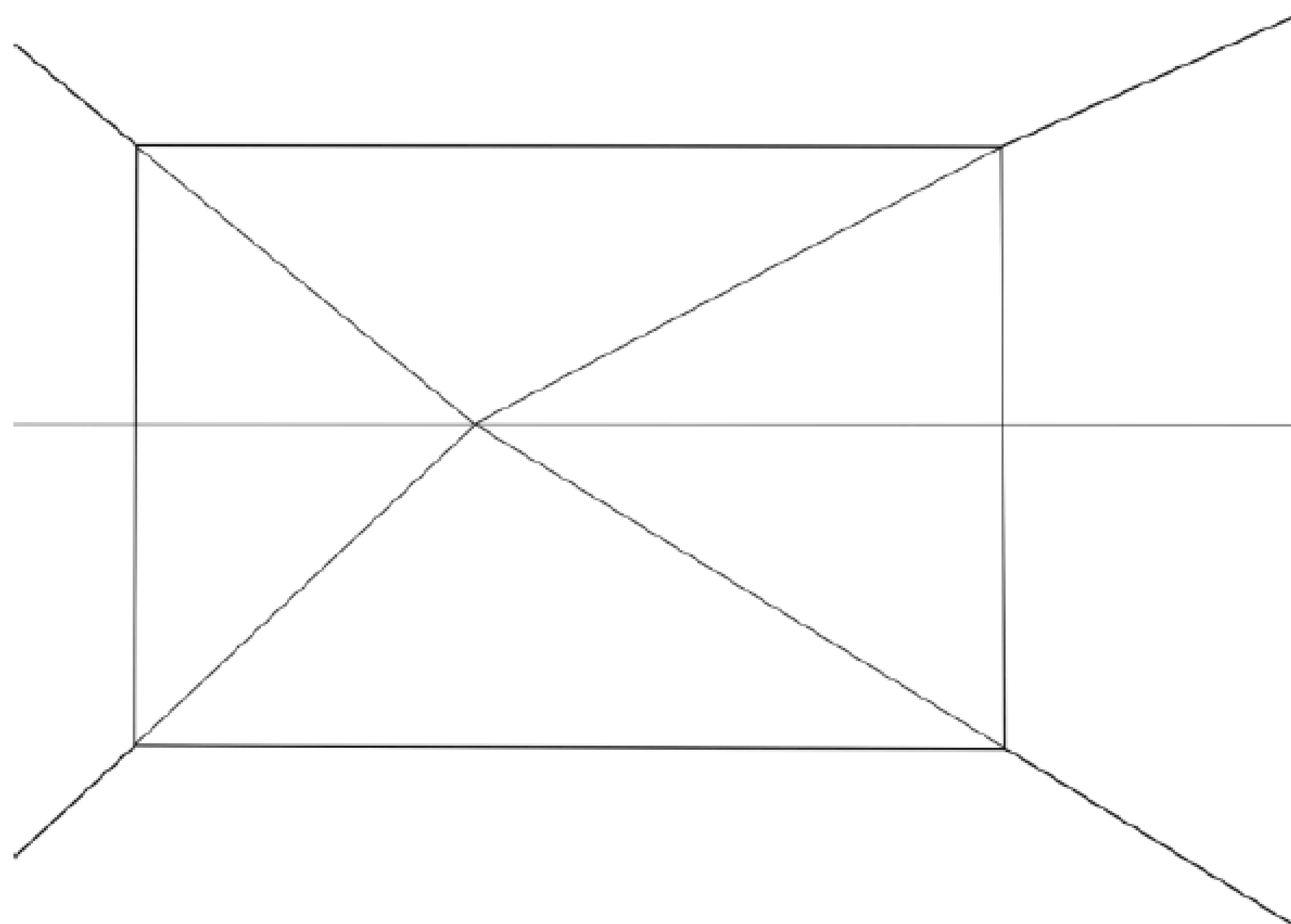


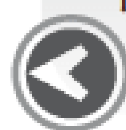


11 用排线法给场景中的物体添加阴影效果，为体现明快的会客场景，阴影不宜过浓过重。自然、和谐的场景效果完成。

4.1.2 实战——卧室

卧室是人们休息的主要处所，卧室布置的好坏直接影响到人们的生活、工作和学习，所以卧室是家居中至关重要的场所。

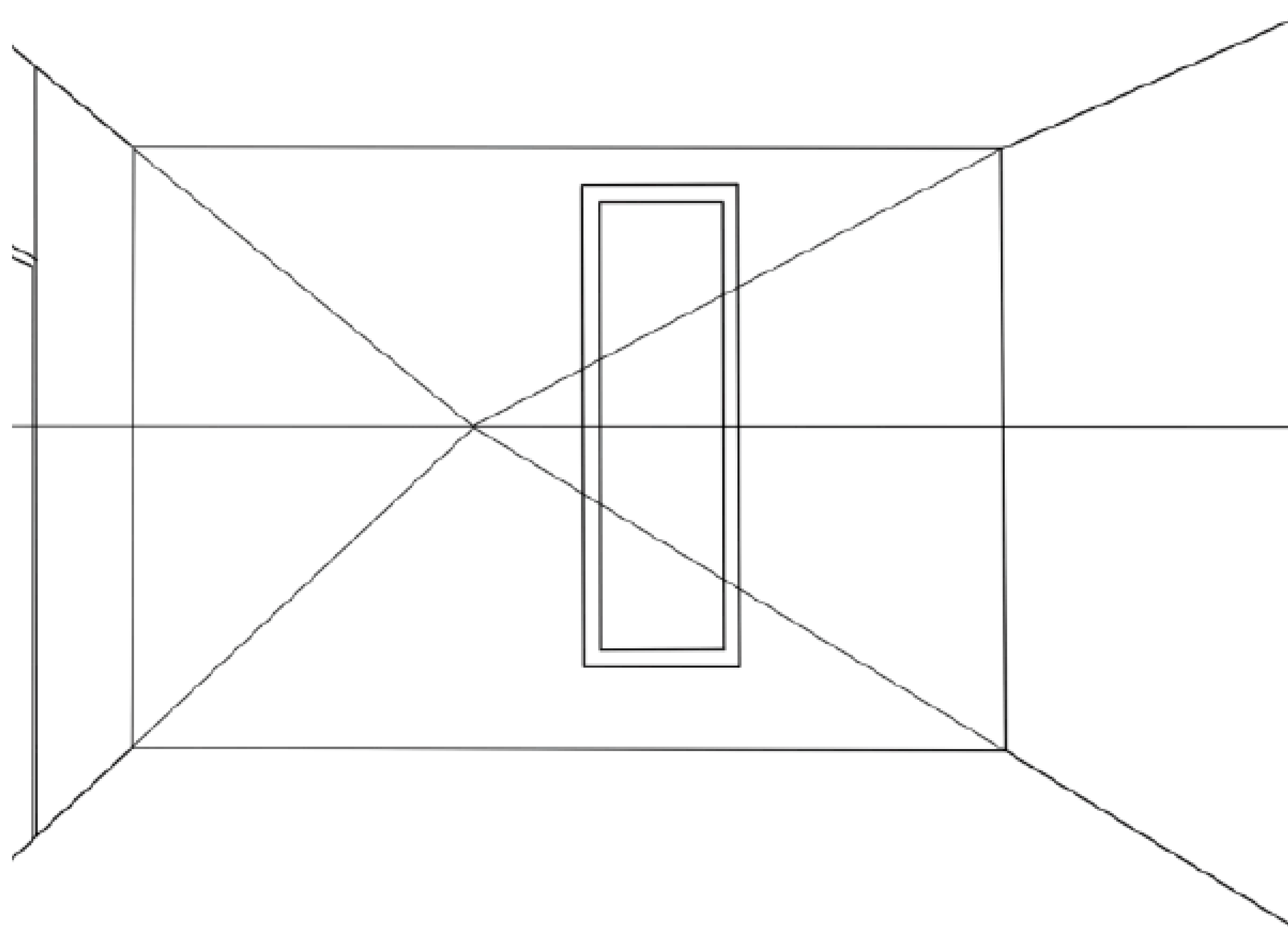


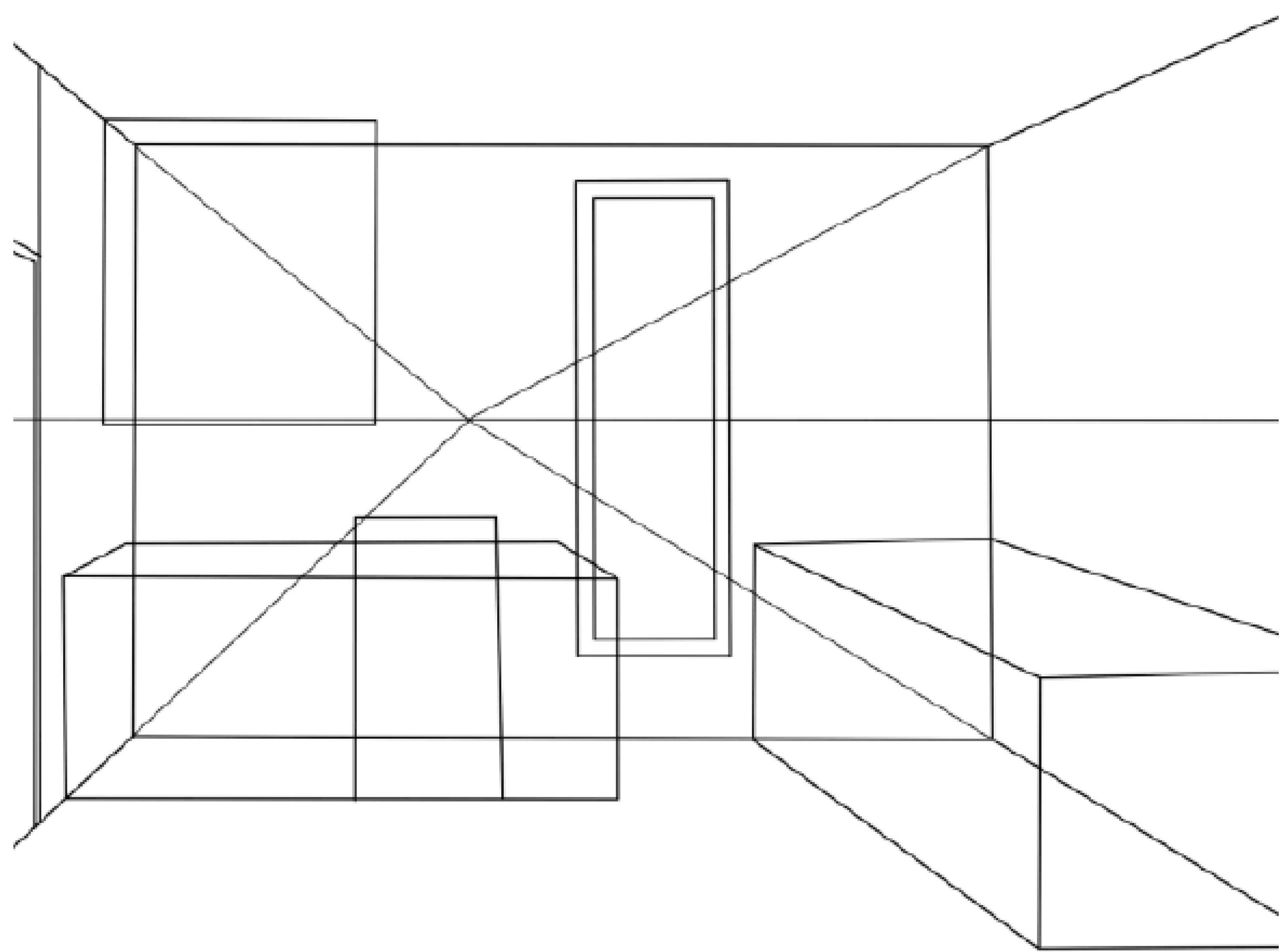


1 根据室内建筑墙体的外形线绘制出场景的透视辅助线和视平线。

2 绘制出墙体上门、窗的基本外形轮廓线。



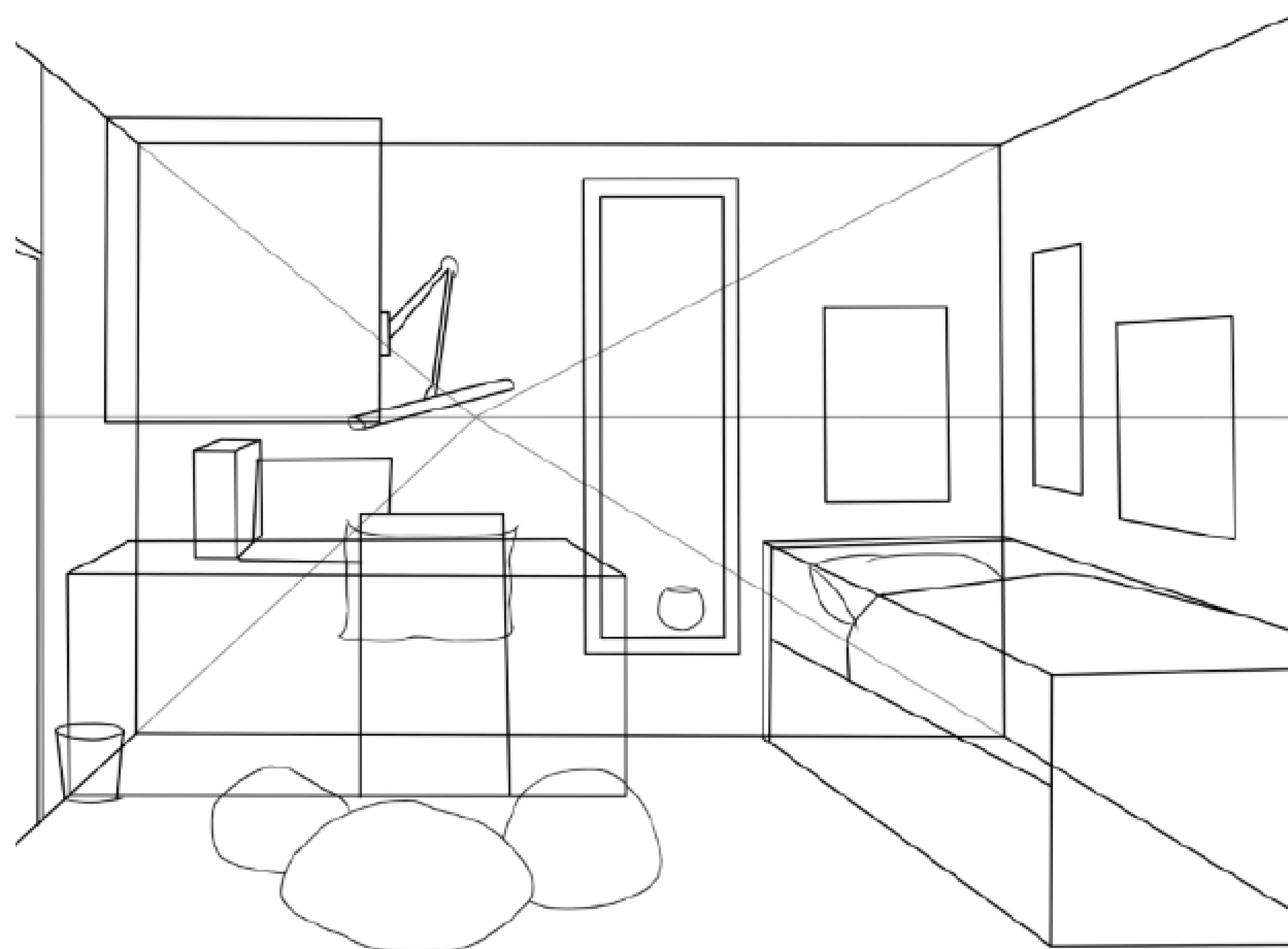




3 根据透视辅助线，绘制出卧室中比较大的物体的基本外形结构和透视，如床铺、桌椅等。







4 在大道具的基础上，绘制出较为小件的道具，如电脑、抱枕、装饰画、盆栽等物，丰富画面场景。



5 将卧室内各道具的廓形、结构、透视等仔细地绘制出来，使画面更加有立体效果。







6 将画面中各物体的细节描绘出来，使画面更加生动。





7 擦去多余的线条，整理画面，完善场景，使画面更加丰富饱满。

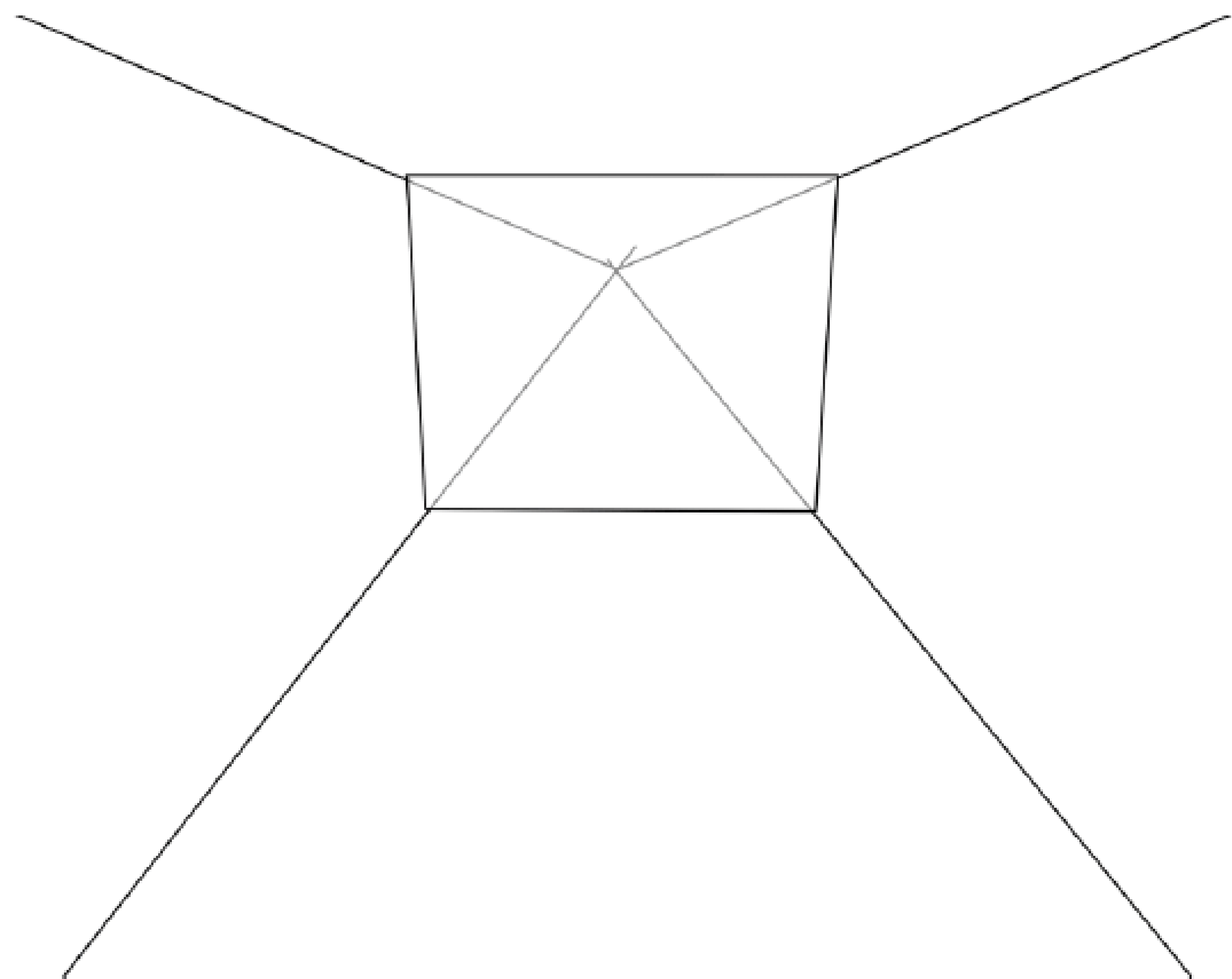


8 用色块给场景添加特效，用排线给物体添加阴影，一幅明亮、温馨的卧室场景图就这样完成了。



4.1.3　实战——书房

书房是作为阅读、书写以及业余学习、研究、工作的空间。下面一起来学习一下书房的绘制技法。

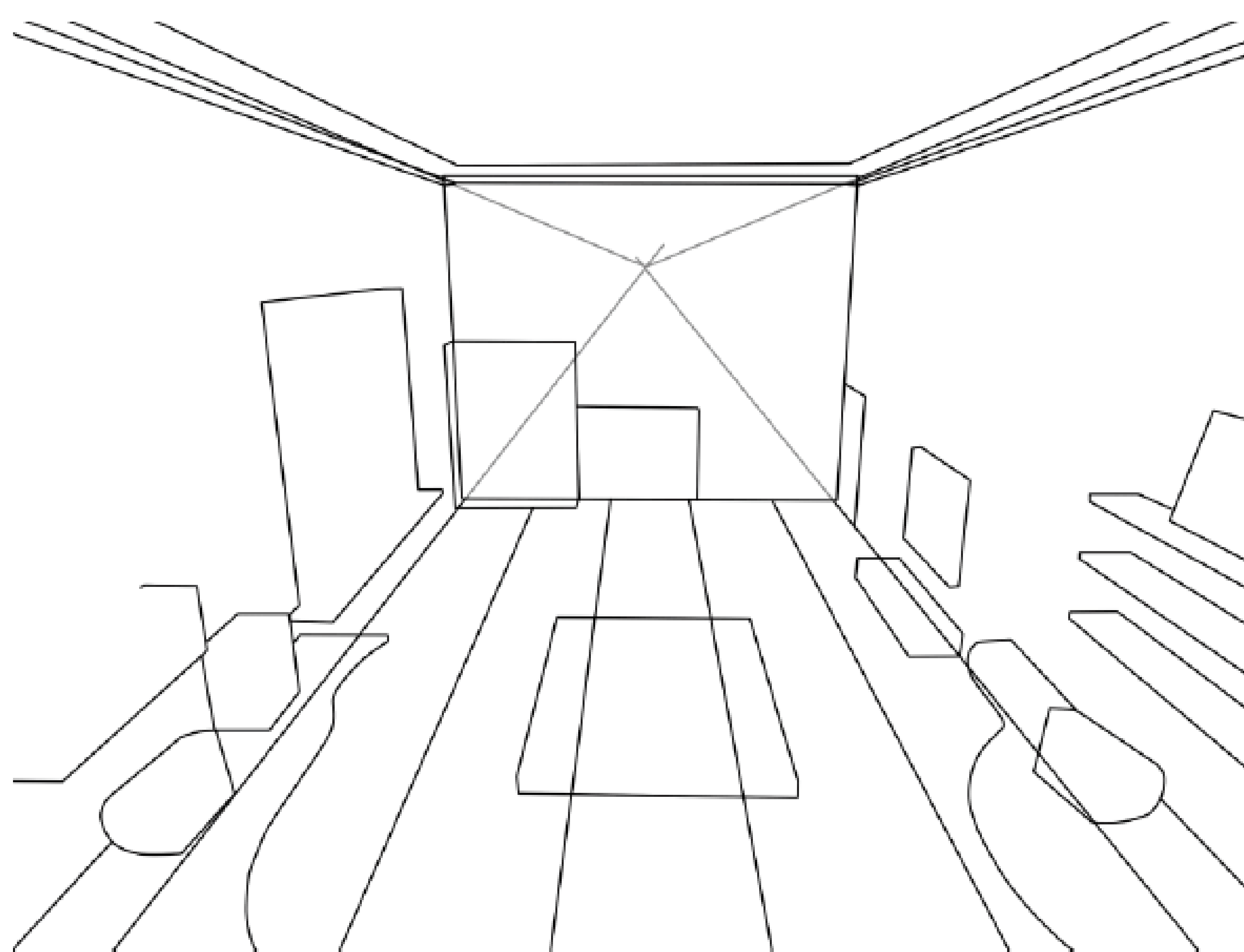


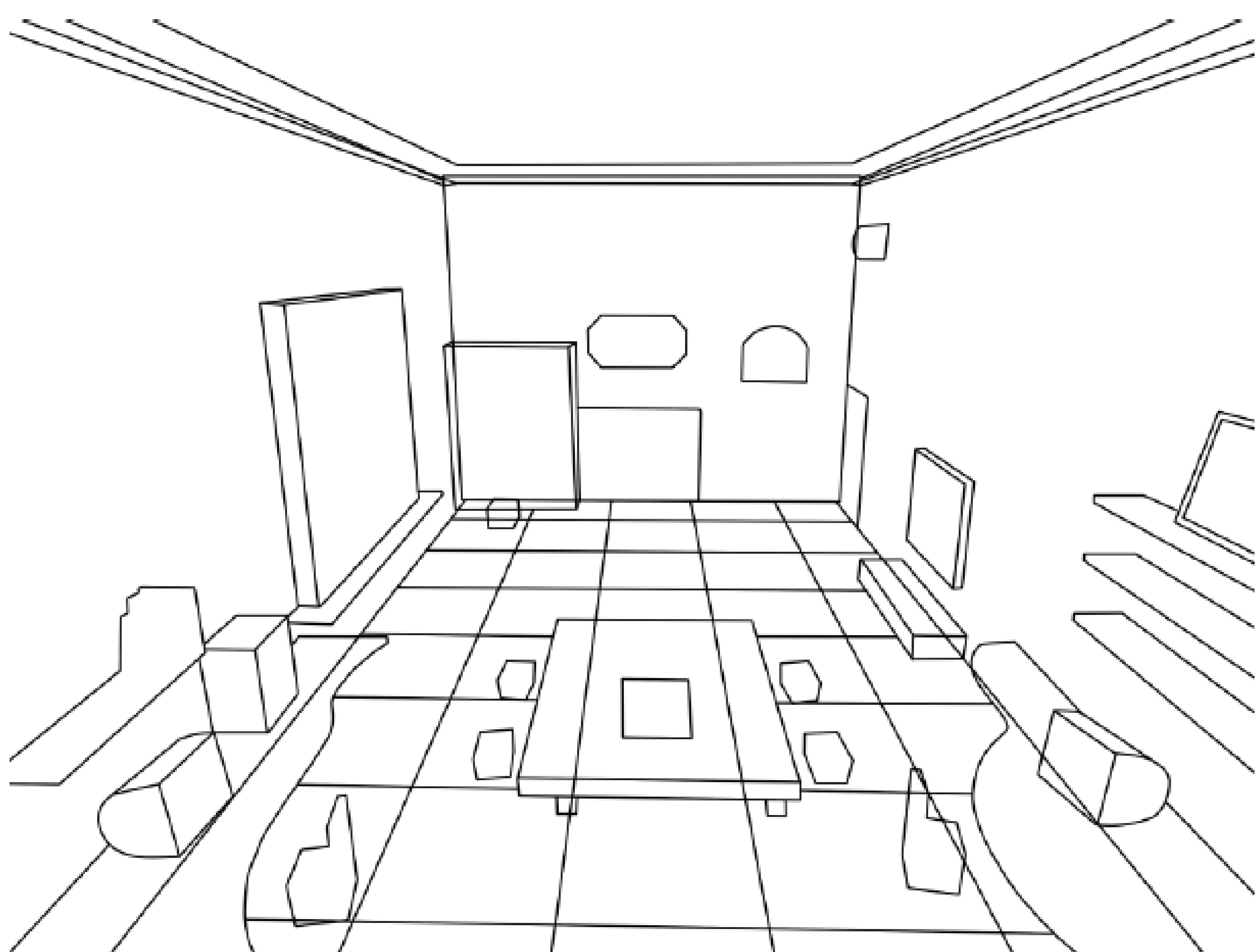


1 用线条绘制出室内场景的透视辅助线，中间的横线为视平线，中间的一点为灭点。

2 根据透视辅助线绘制出室内的基本构架，注意，两边的墙壁与水平线始终保持垂直。

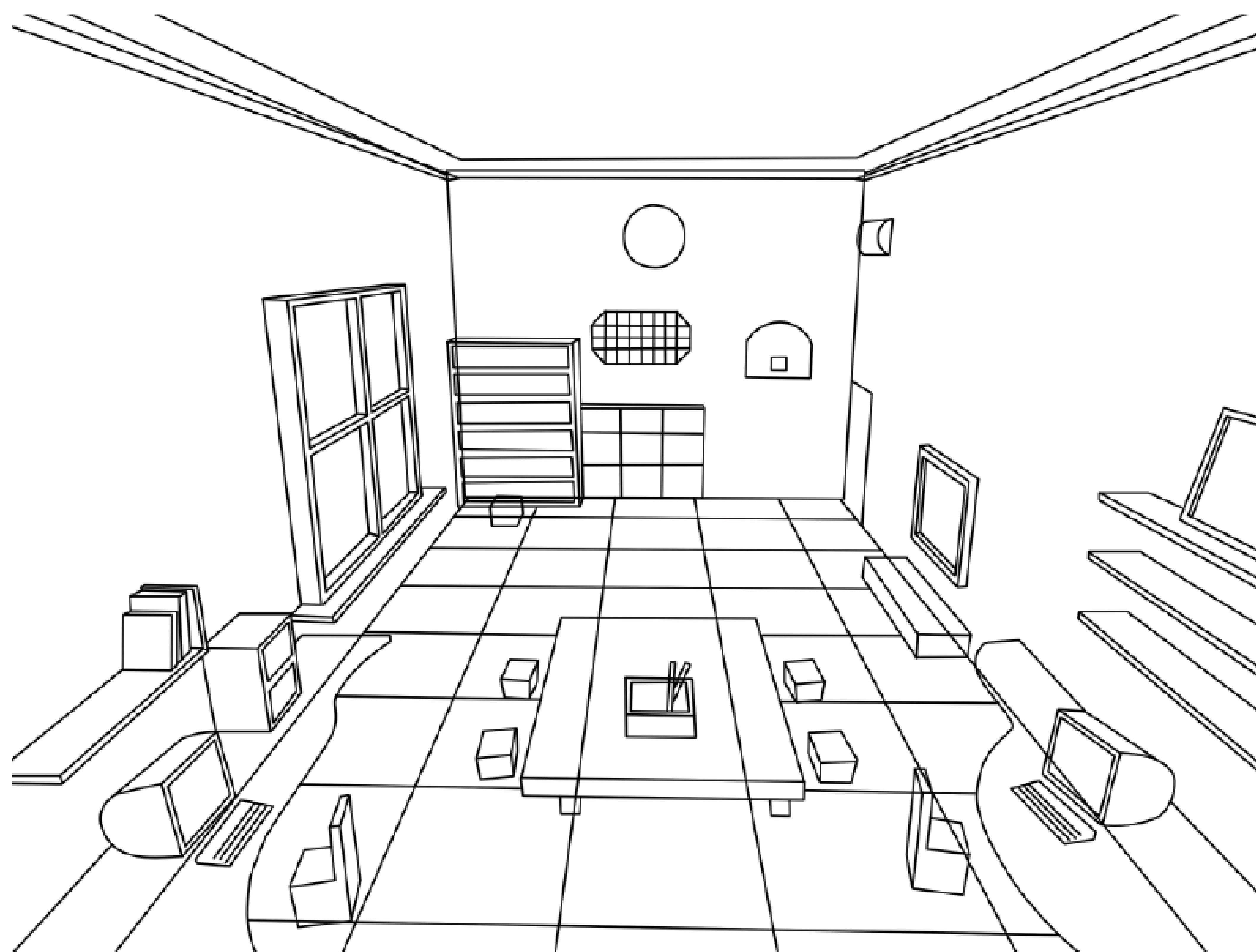






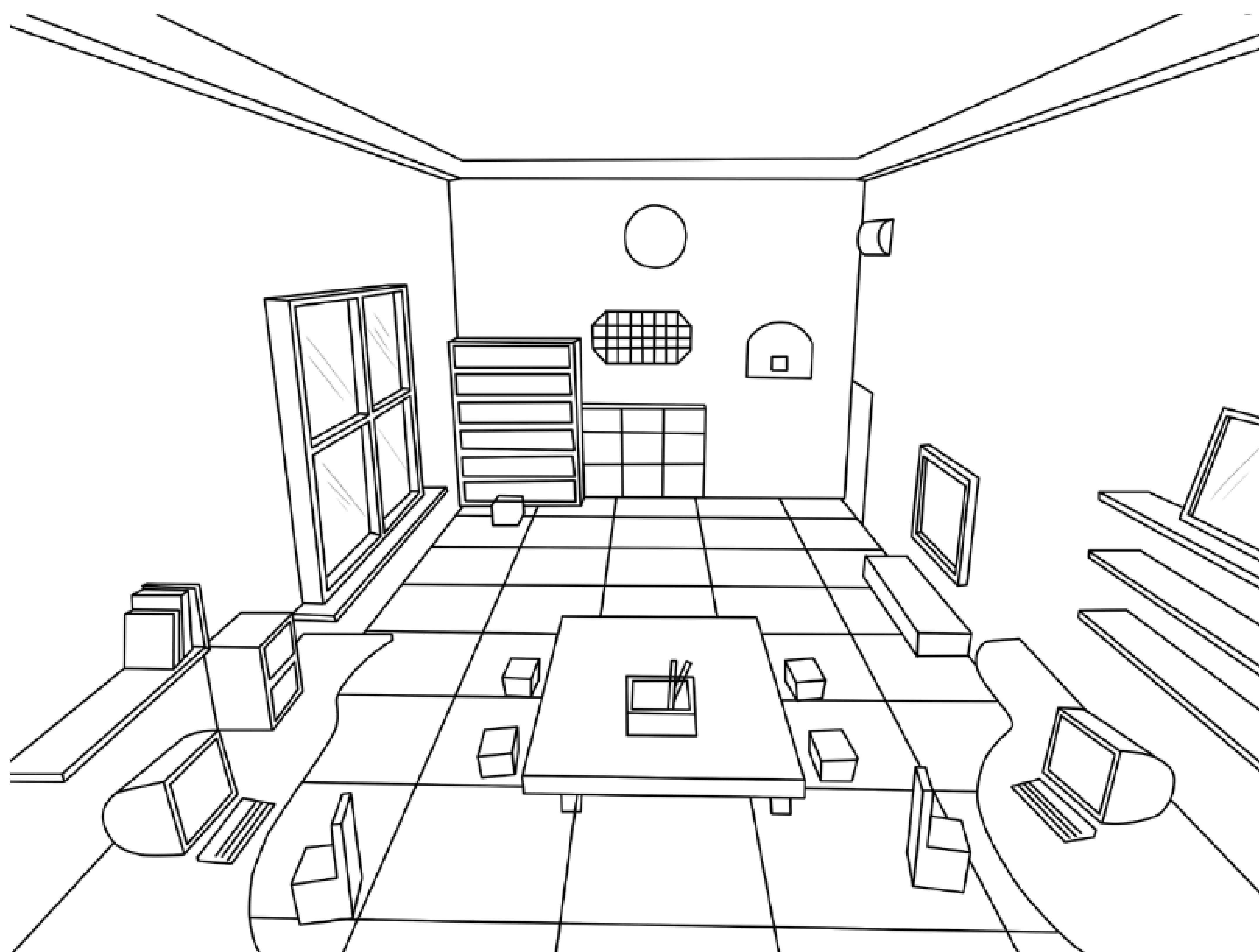
3 继续给室内添加线条，充实室内的实物，使画面更加丰富，增强空间感。







4 添加房内各种家具的细节，给窗户加上木框，书柜加层，把室内的布置大概绘制出来，使画面更加充实，草图基本绘制完成。



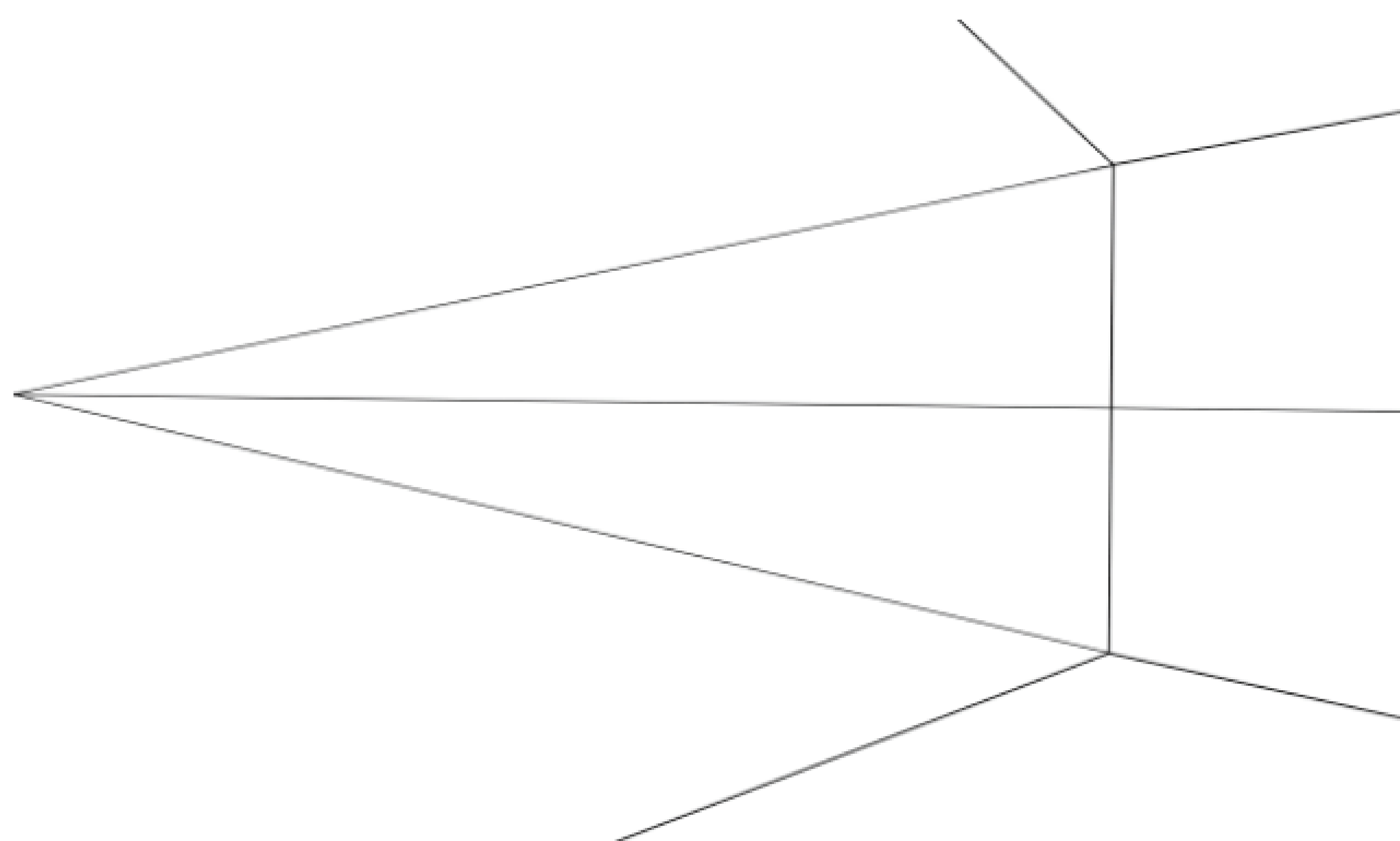


5 整理画面，擦去多余的线条，给窗户添加一两根线条表示玻璃的反光效果，最终效果图完成。绘制这种建筑型的场景时可以使用直尺来辅助绘制。



4.1.4　实战——厨房

拥有一个精心设计、安排合理的厨房会让人的生活更加轻松愉快。下面一起来打造一幅温馨舒适的厨房场景。

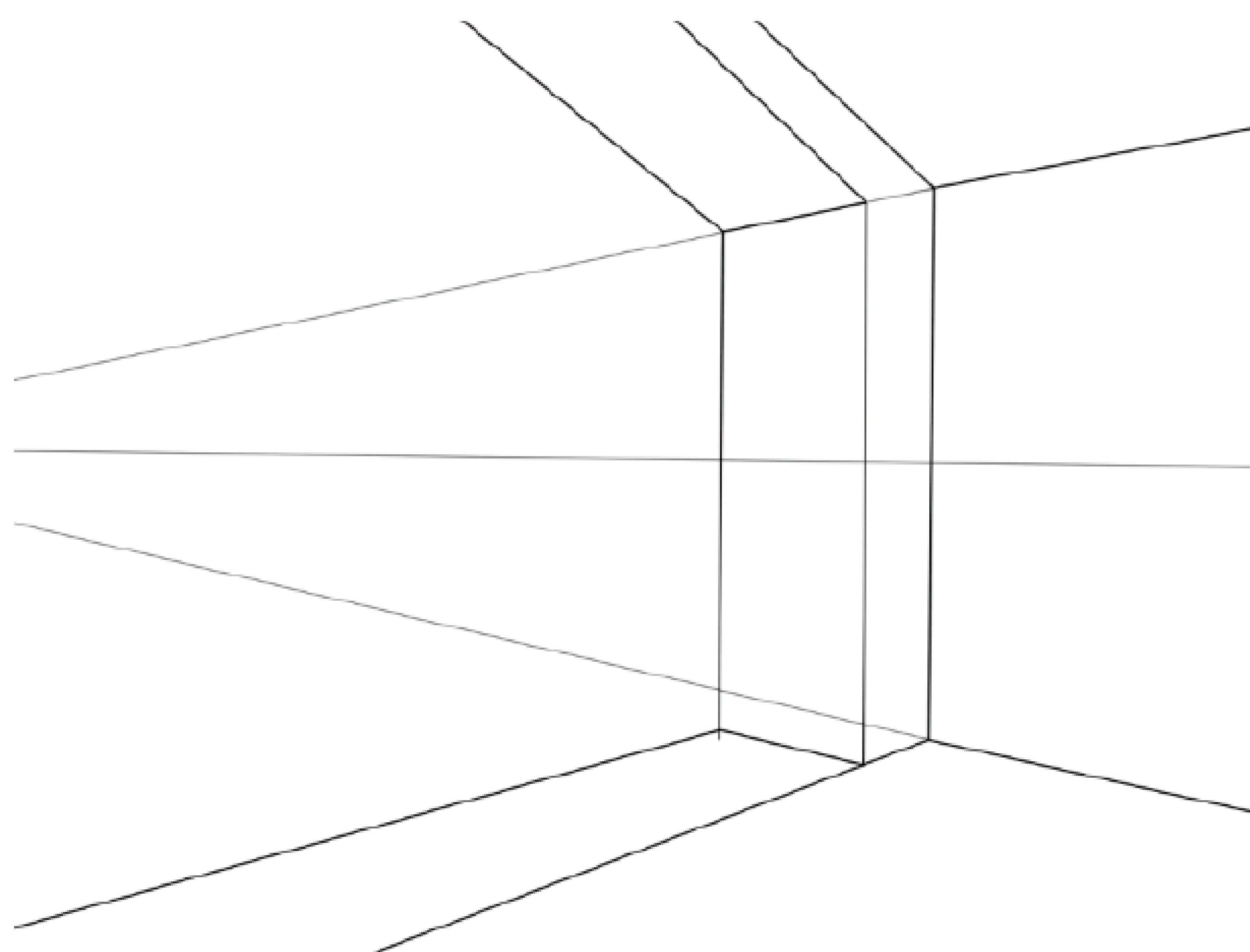


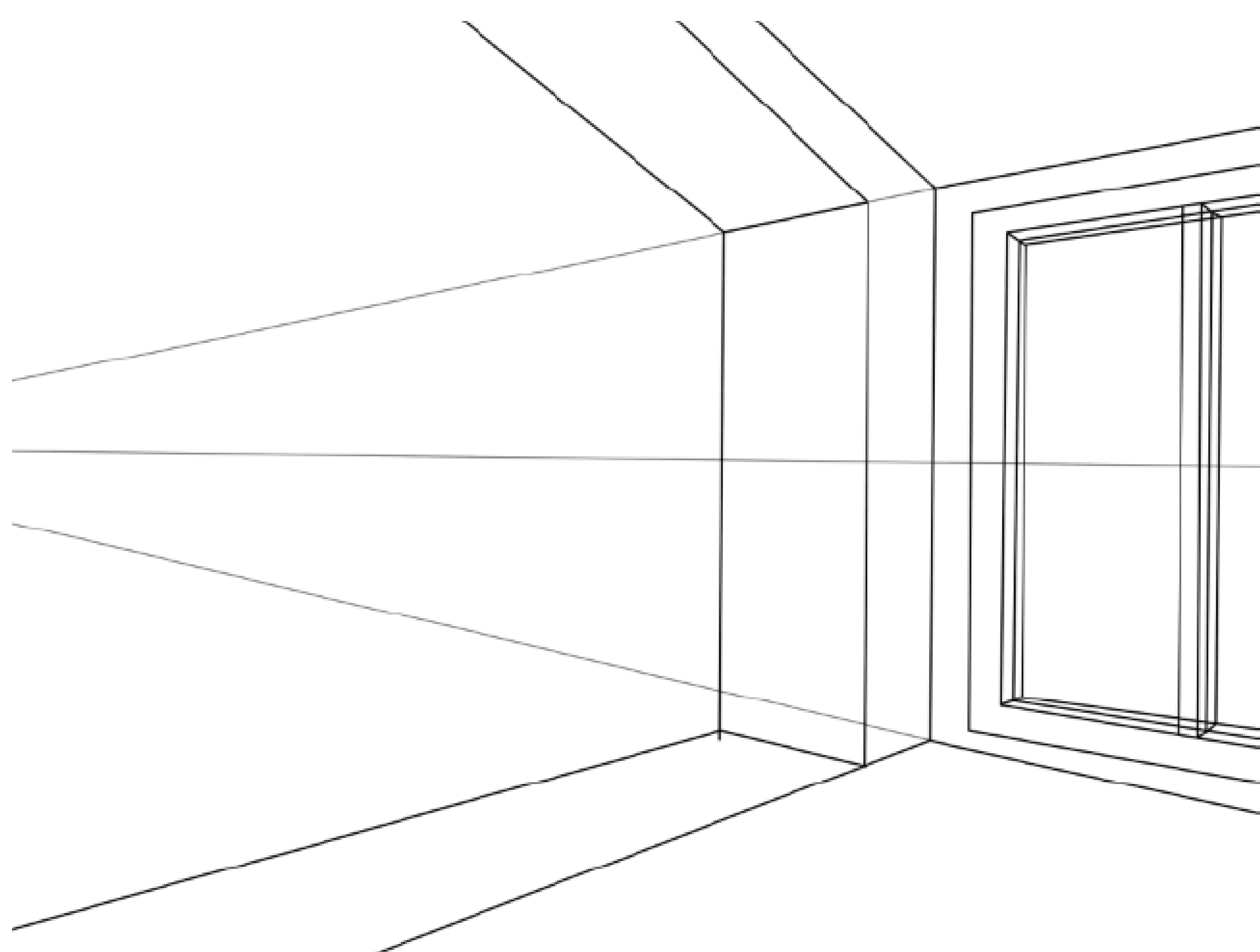
1 根据厨房墙体的走向趋势，用线条绘制出室内场景的透视辅助线和横向的视平线。



2 在透视辅助线的基础上绘制出室内墙体的基本构架，注意，墙壁与水平线始终保持垂直。

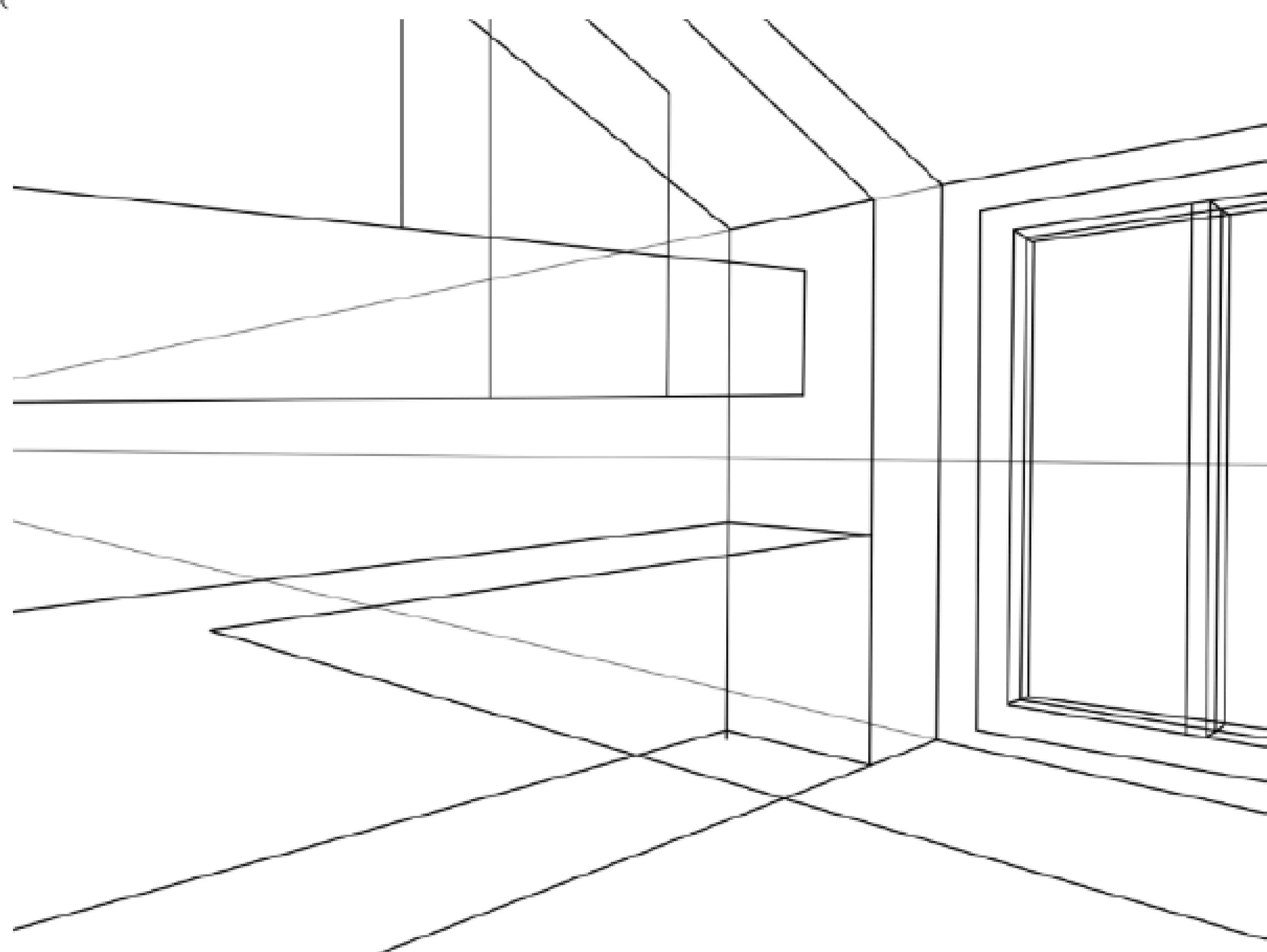






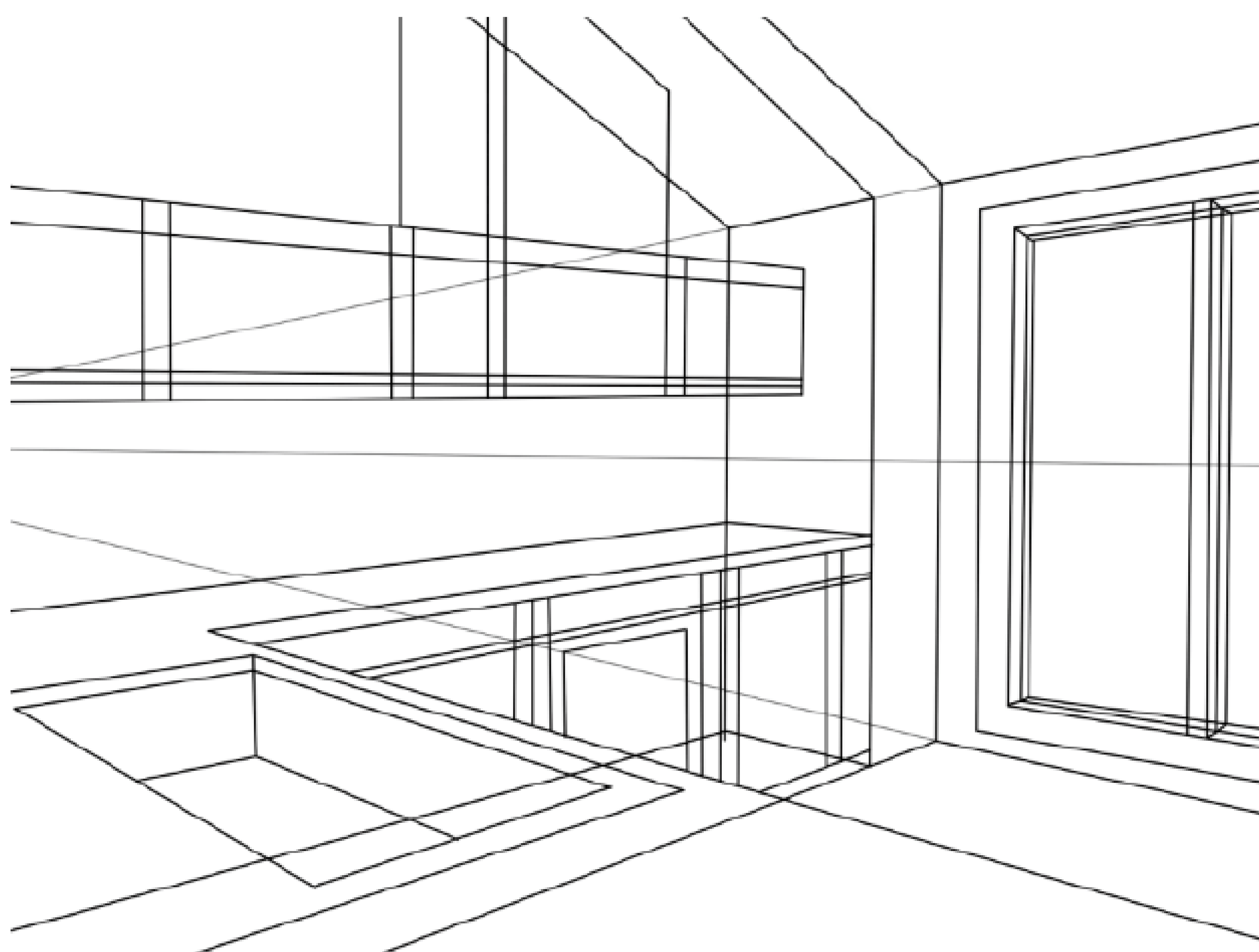
3 给室内墙体添加线条，绘制出墙体上的窗户，充实室内空间，增强空间感。





4 给室内空间添加道具，绘制出较为大件的物体，如橱柜、壁柜等，丰富画面场景。





5 继续给室内大件物体添加线条，使画面更加丰富，增强空间感。

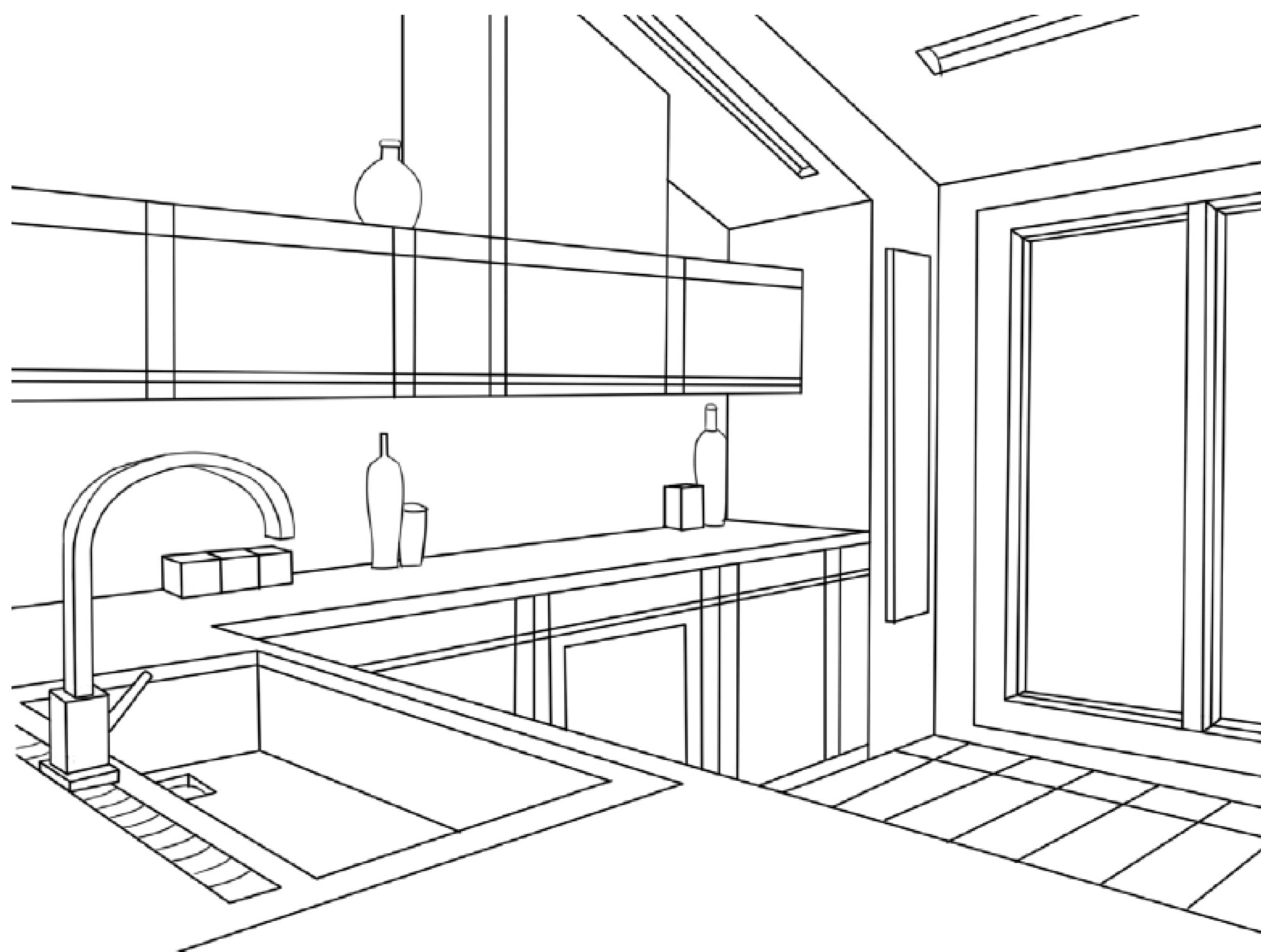




6 将厨房内大道具的廓形、结构、透视等仔细地绘制出来，使画面更加有立体效果。

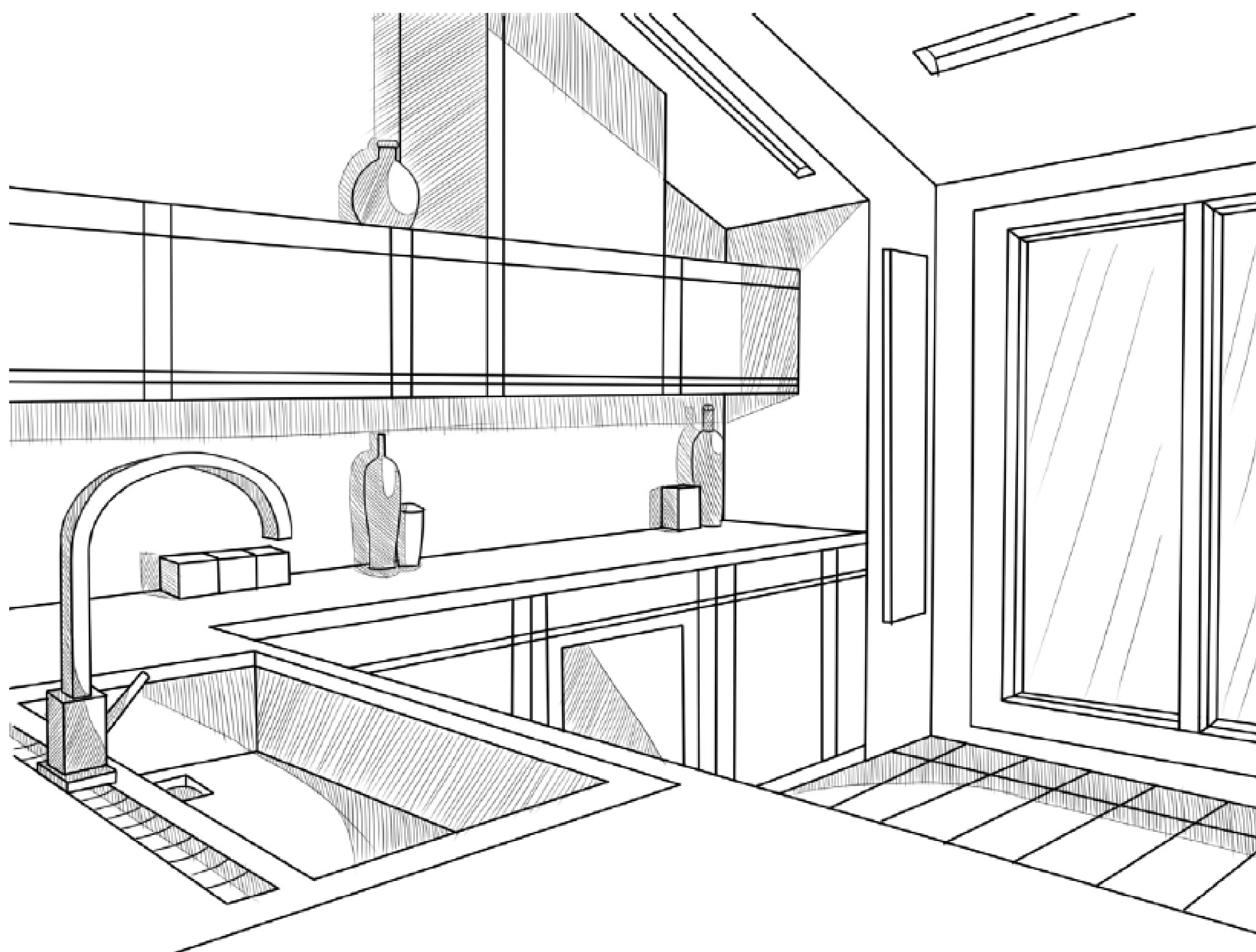








7 细致地擦去画面中多余的线条，整理画面，使厨房场景视觉上干净清爽，使画面更加丰富饱满。





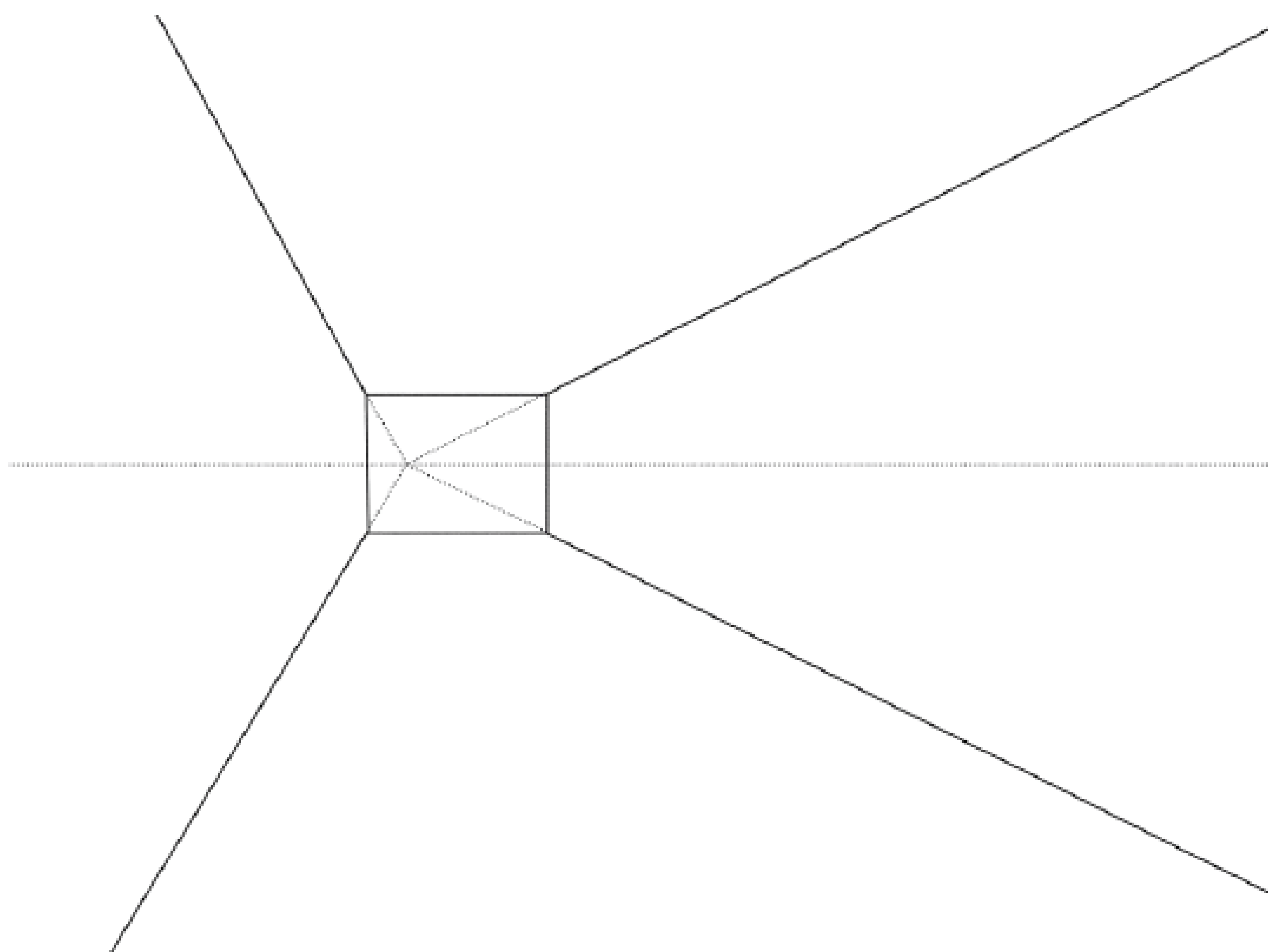
8 用排线法给场景中的各物体添加阴影效果，用三两根斜线表示窗户玻璃效果，营造厨房舒适、清爽的工作环境，场景最终效果完成。

4.2 公共场所室内绘制

公共场所是指人群经常聚集、供公众使用或服务于人民大众的活动场所，是人们生活中不可缺少的组成部分，如学校、餐厅、地铁等，都是漫画中最为常见的场景。

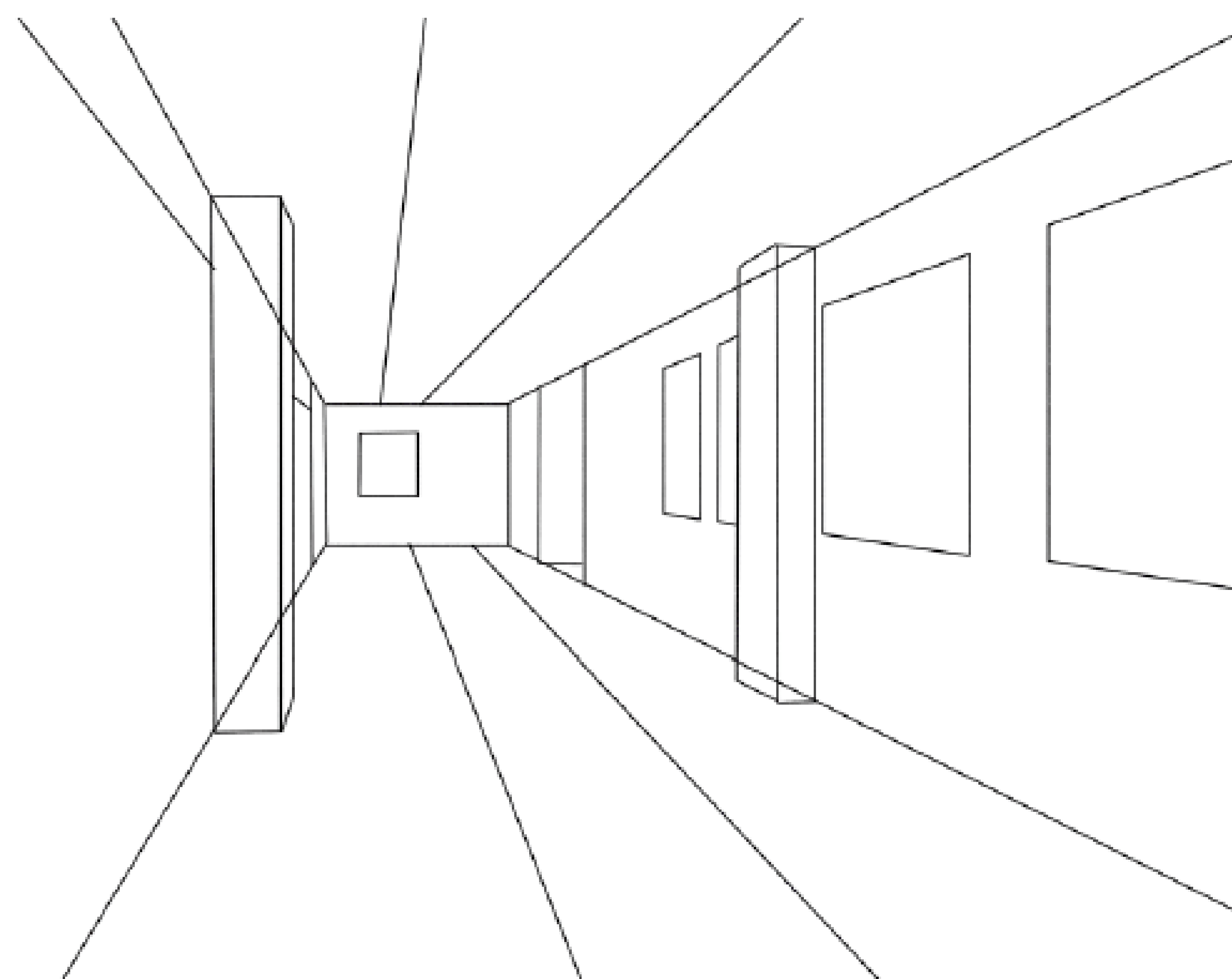
4.2.1 实战——走廊

凡事都应由简入繁，学习绘画也是一个道理，下面以简单的室内走廊场景为例，一步一步地深入了解并绘制公共室内场景。



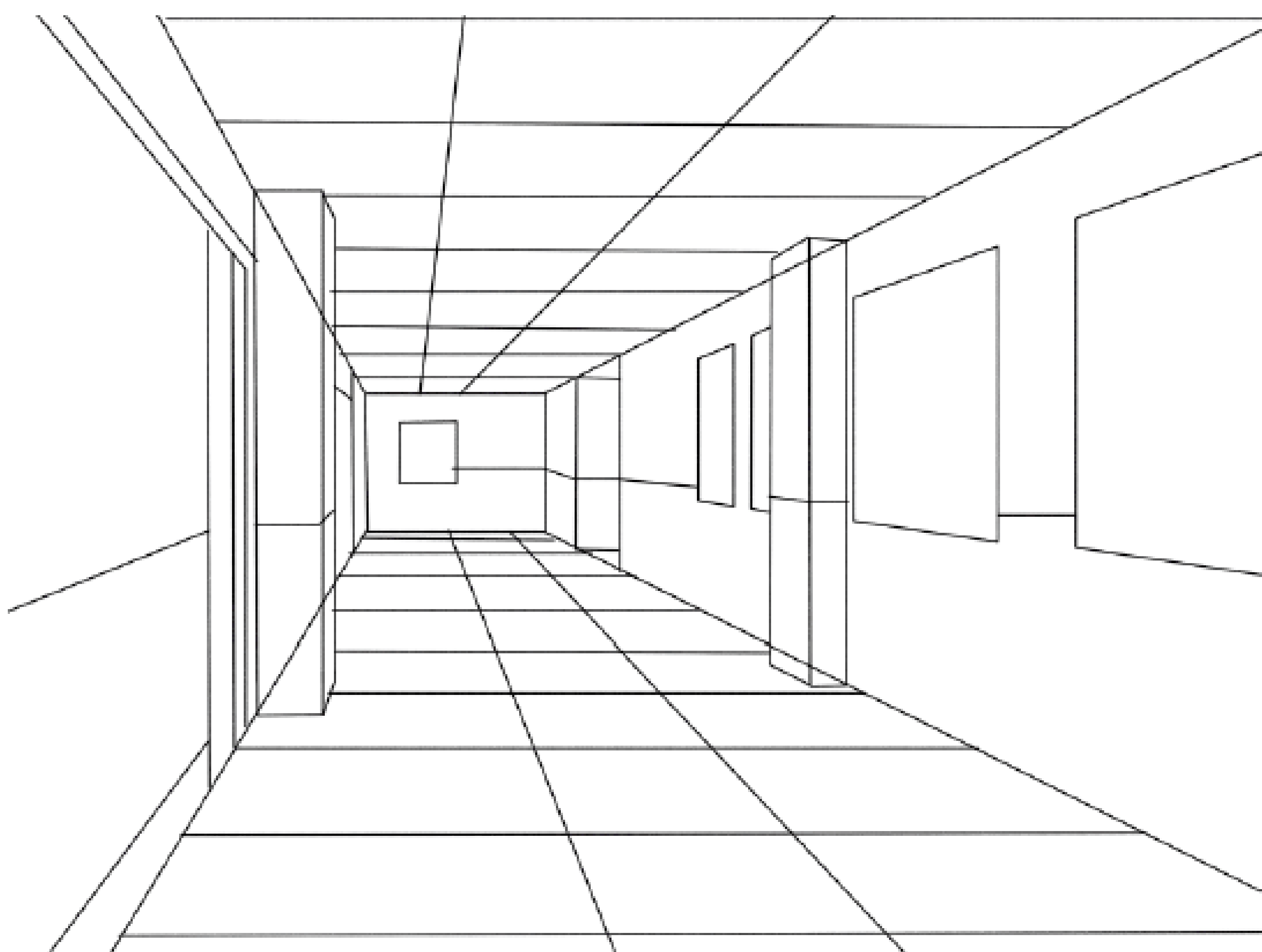
1 用线条绘制出室内场景的透视辅助线，中间的横线为视平线，中间的一点为消失点。





2 根据透视辅助线绘制出室内的基本构架，注意，两边的墙壁与水平线始终保持垂直。

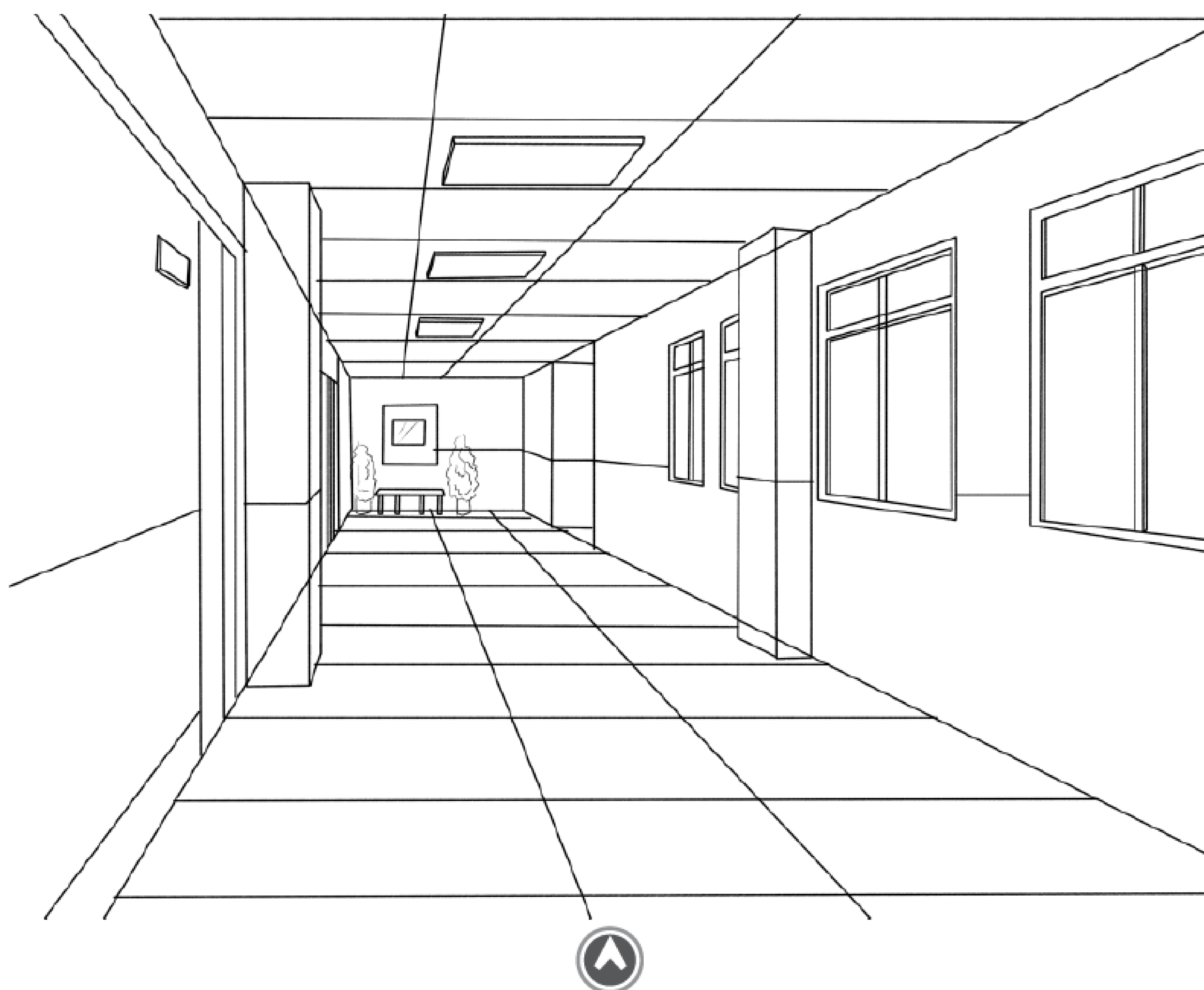




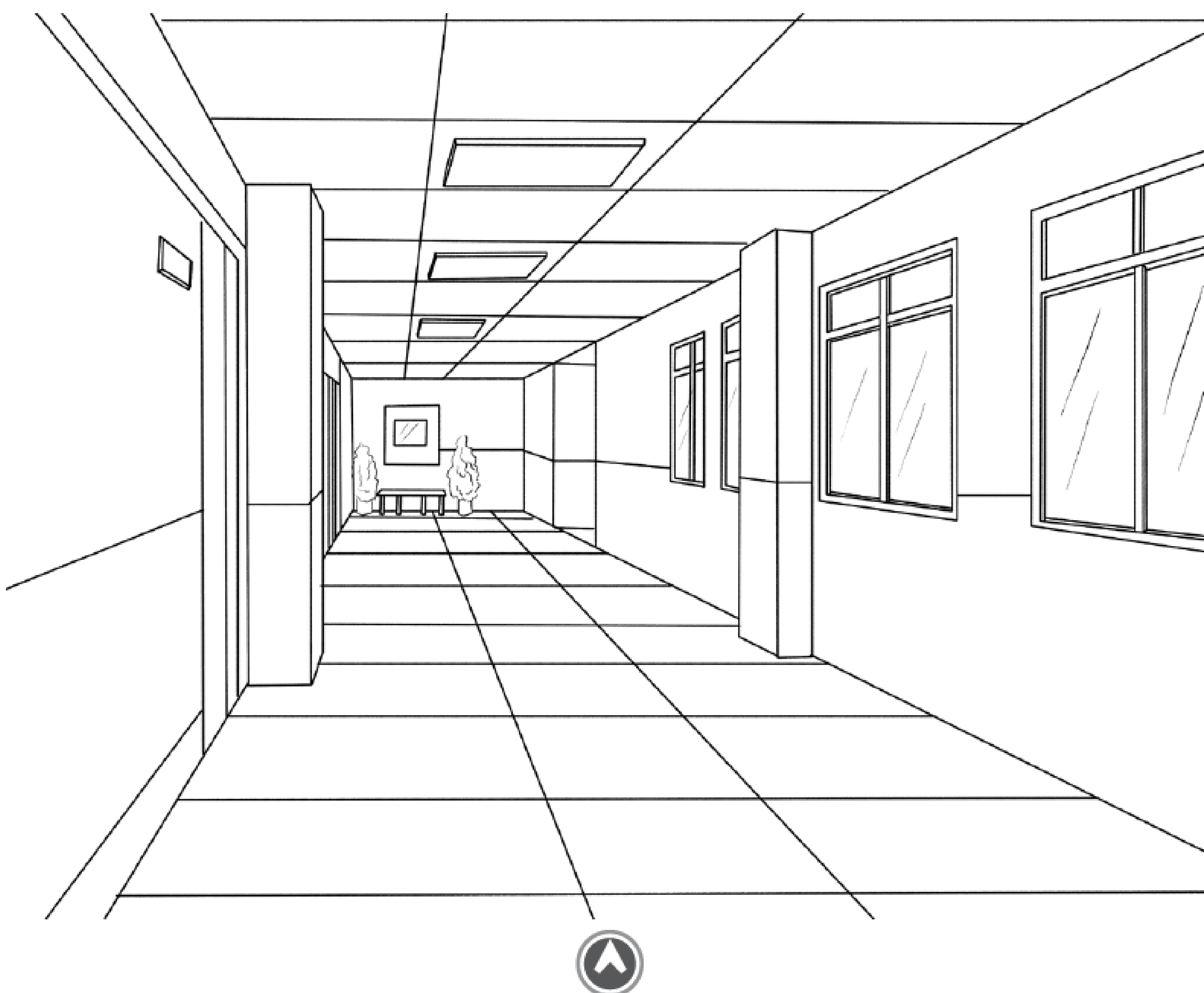
3 继续给室内添加线条，充实室内的建筑，使画面中的墙壁有立体感。



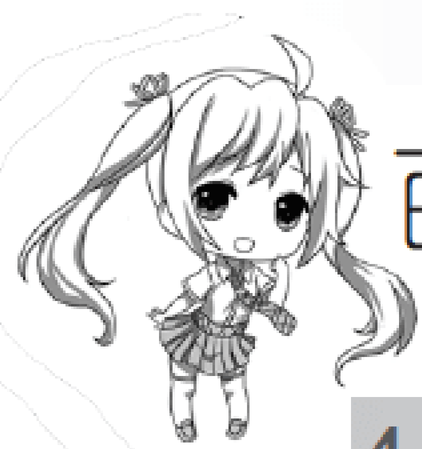




4 将天花板的灯板和窗户绘制出来，走廊的大概布置也绘制出来，使画面充实起来。草图基本绘制完成。

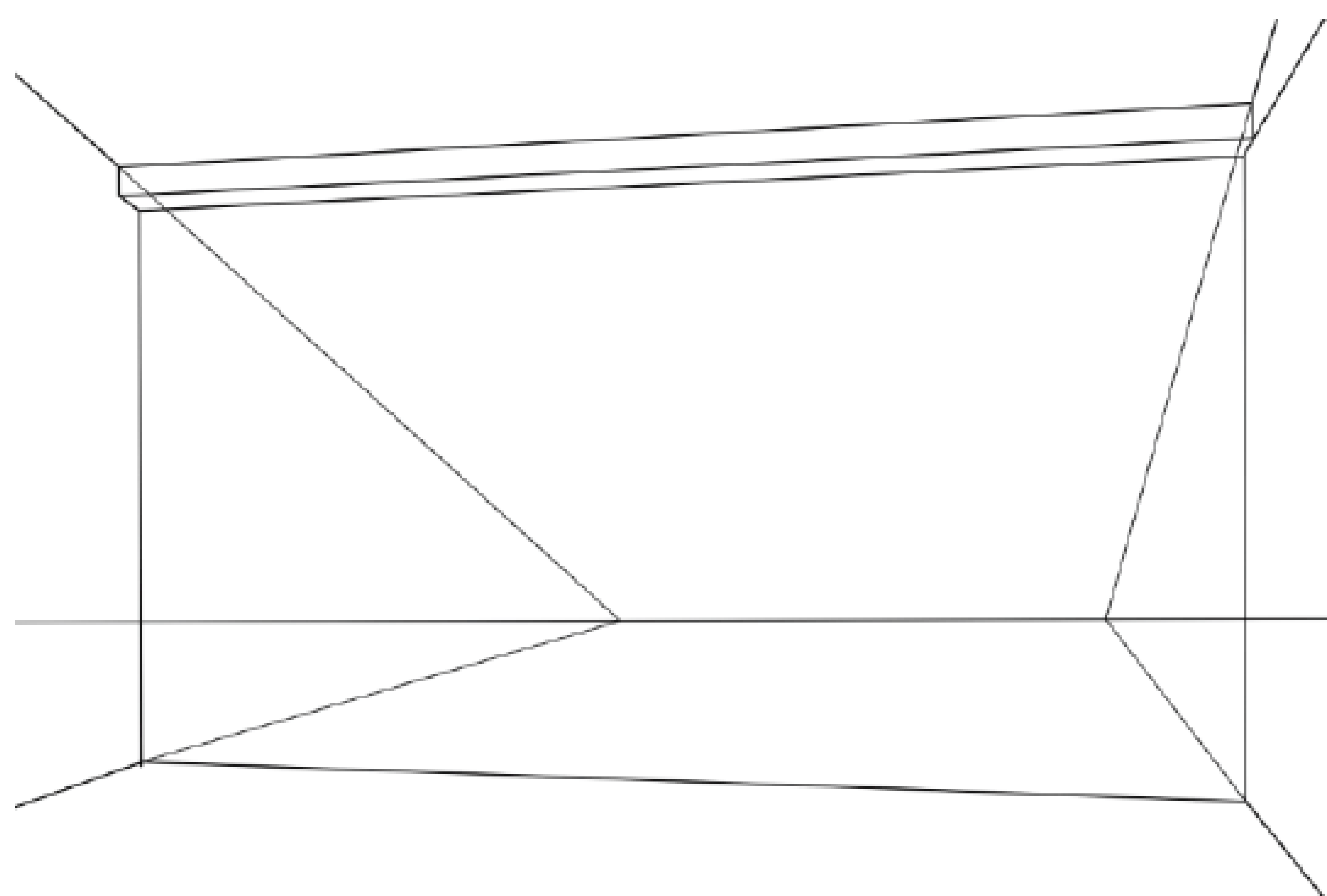


5 整理画面，擦去多余的线条，给窗户添加一两根线条表示玻璃的反光效果，最终效果图完成。绘制这种建筑型的场景时可以使用直尺来辅助绘制。



4.2.2 实战——学校音乐室

校园漫画是漫画中的一大分类，校园场景也是漫画中不可缺少的场景，下面以校园中的音乐室为例，学习一下校园场景的绘制技法。

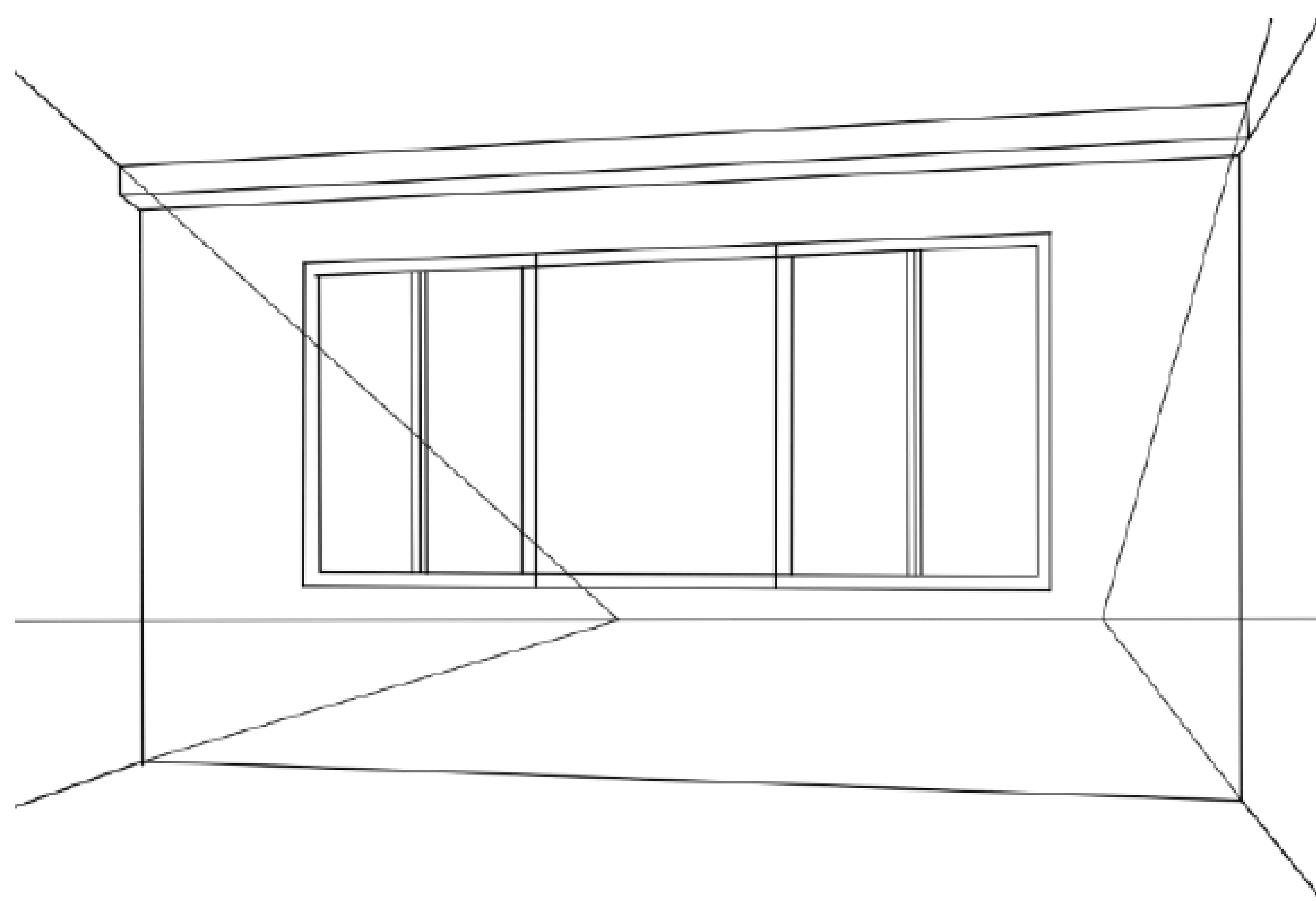


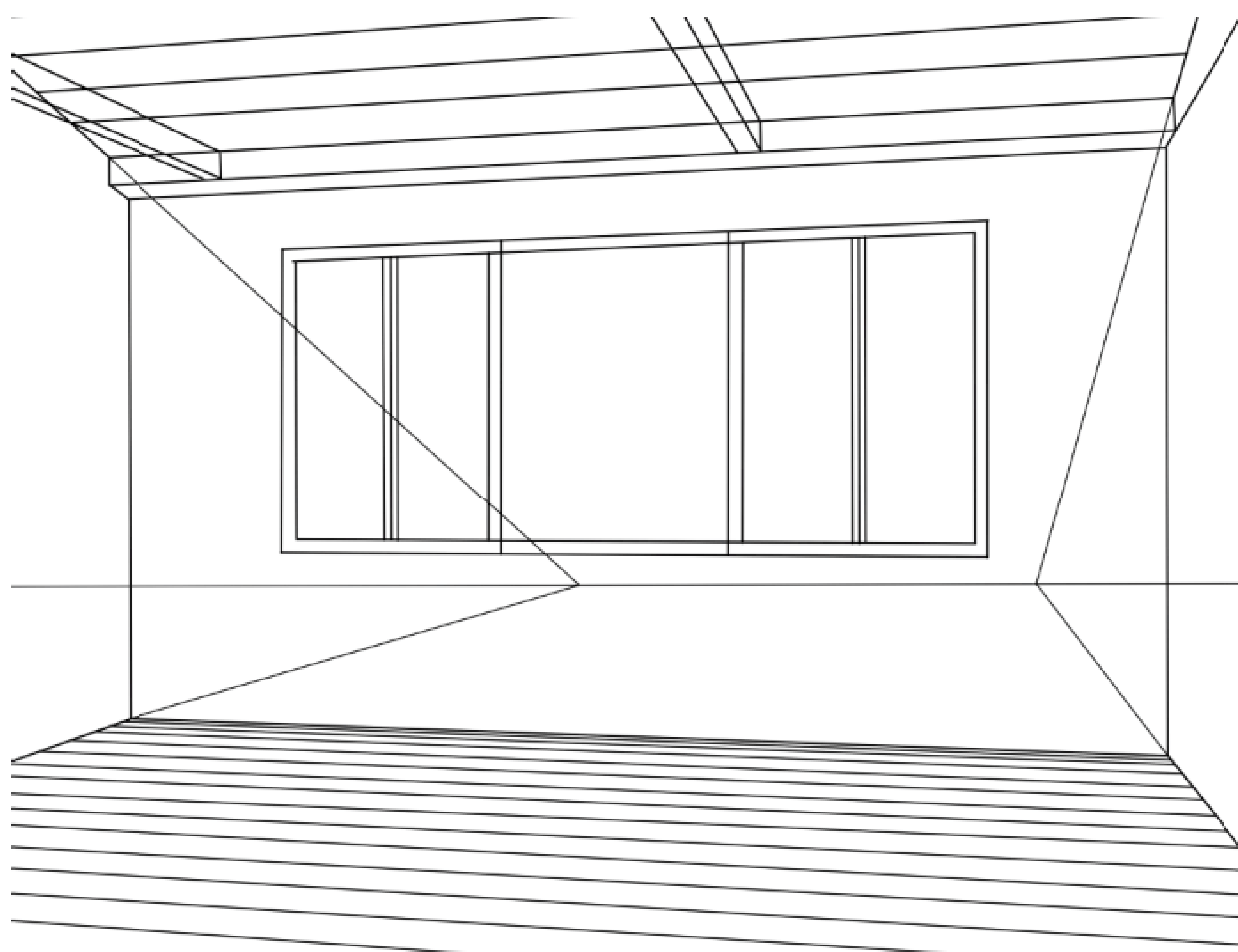
1 根据音乐室墙体的走向，绘制出室内场景的透视辅助线和横向的视平线，并在此基础上勾画出墙体的基本结构。



2 根据透视辅助线，绘制出室内墙体上窗户的基本构架。



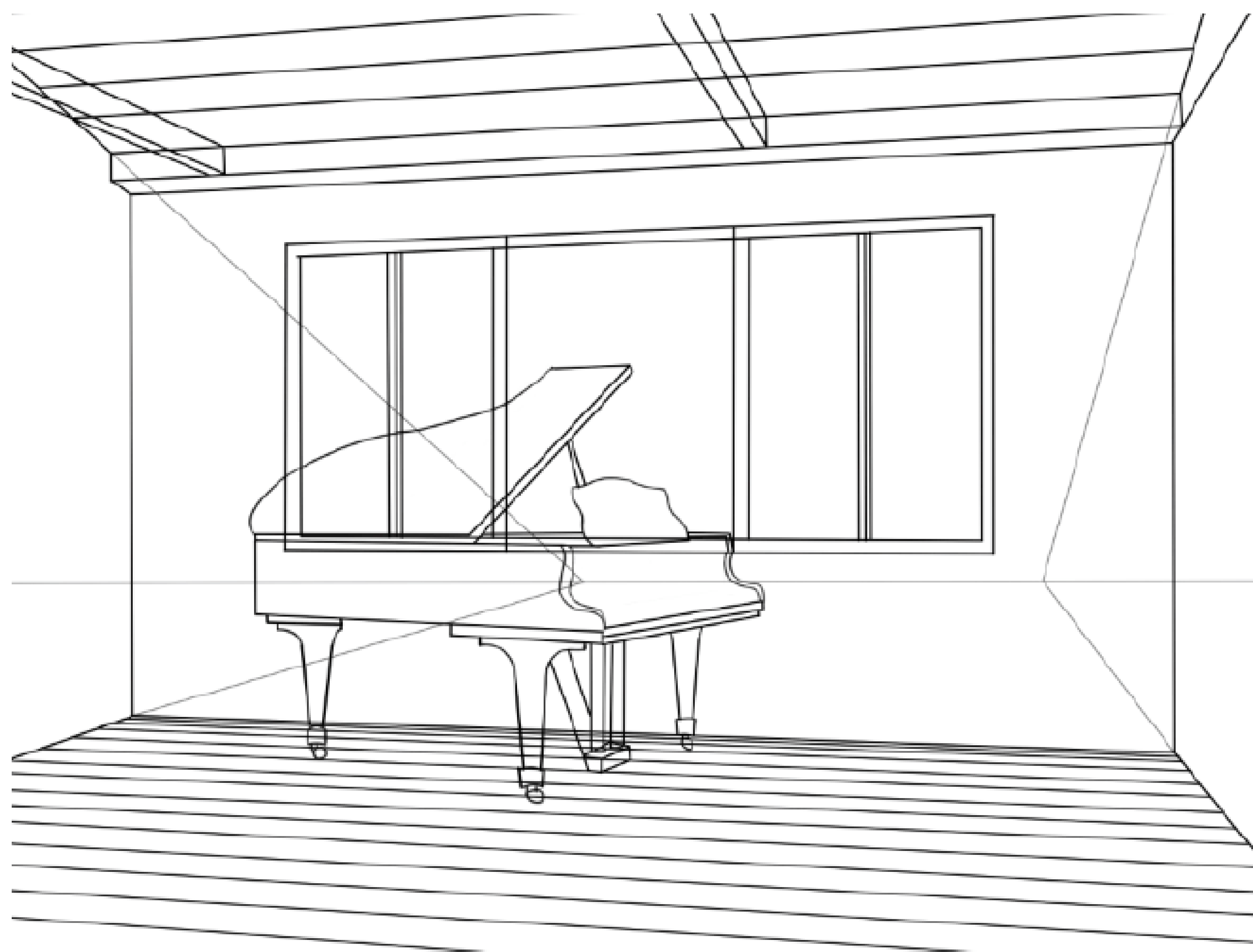




3 给室内墙体添加线条，绘制出室内天花板和地面的纹理线，充实室内空间，增强空间感。







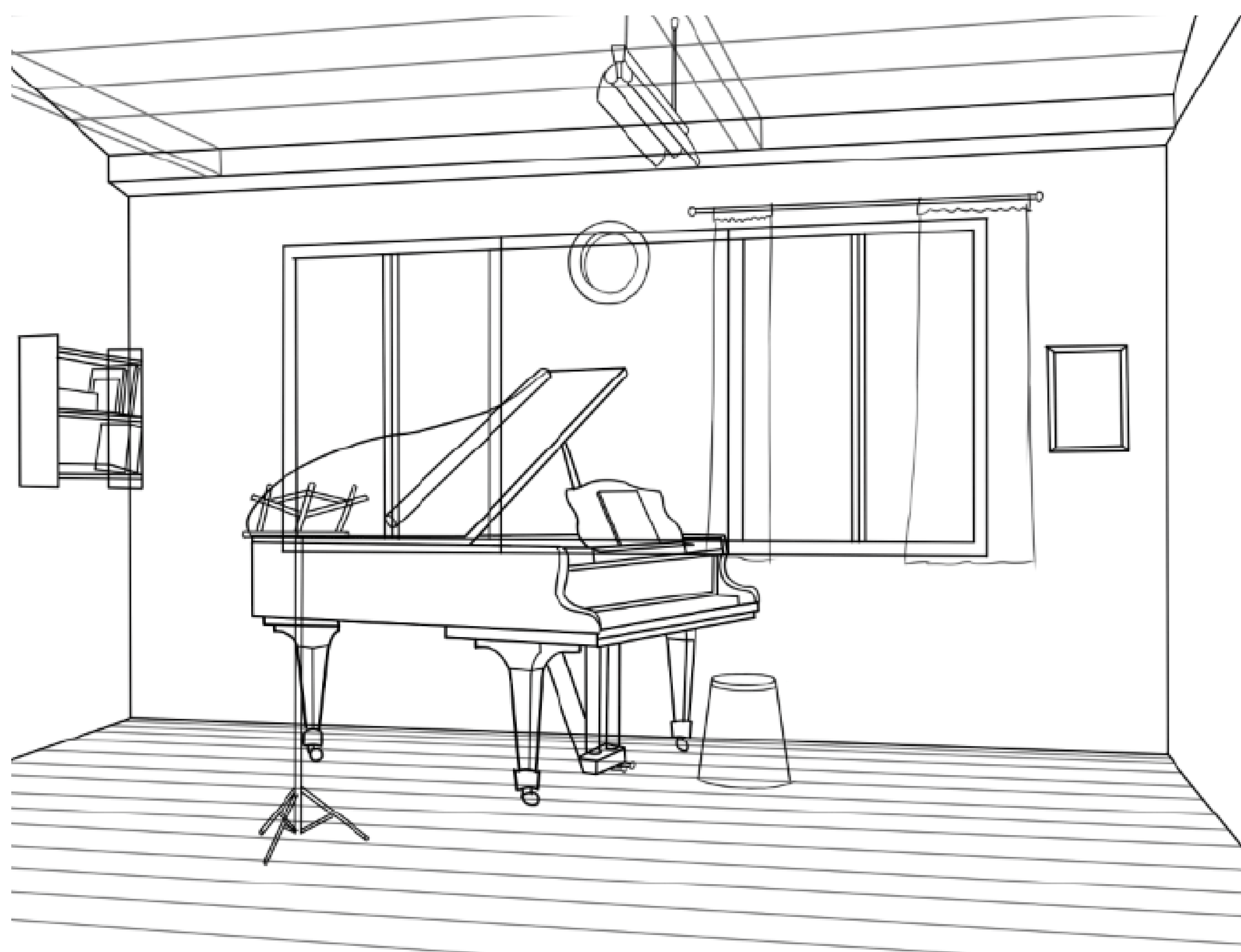
4 开始给室内空间添加道具，绘制出音乐室的主体物件——钢琴的外形轮廓线。



5 将天花板和地面图层的透明度调低，继续给场景添加道具，绘制出地面的物体，如凳子、谱架等。

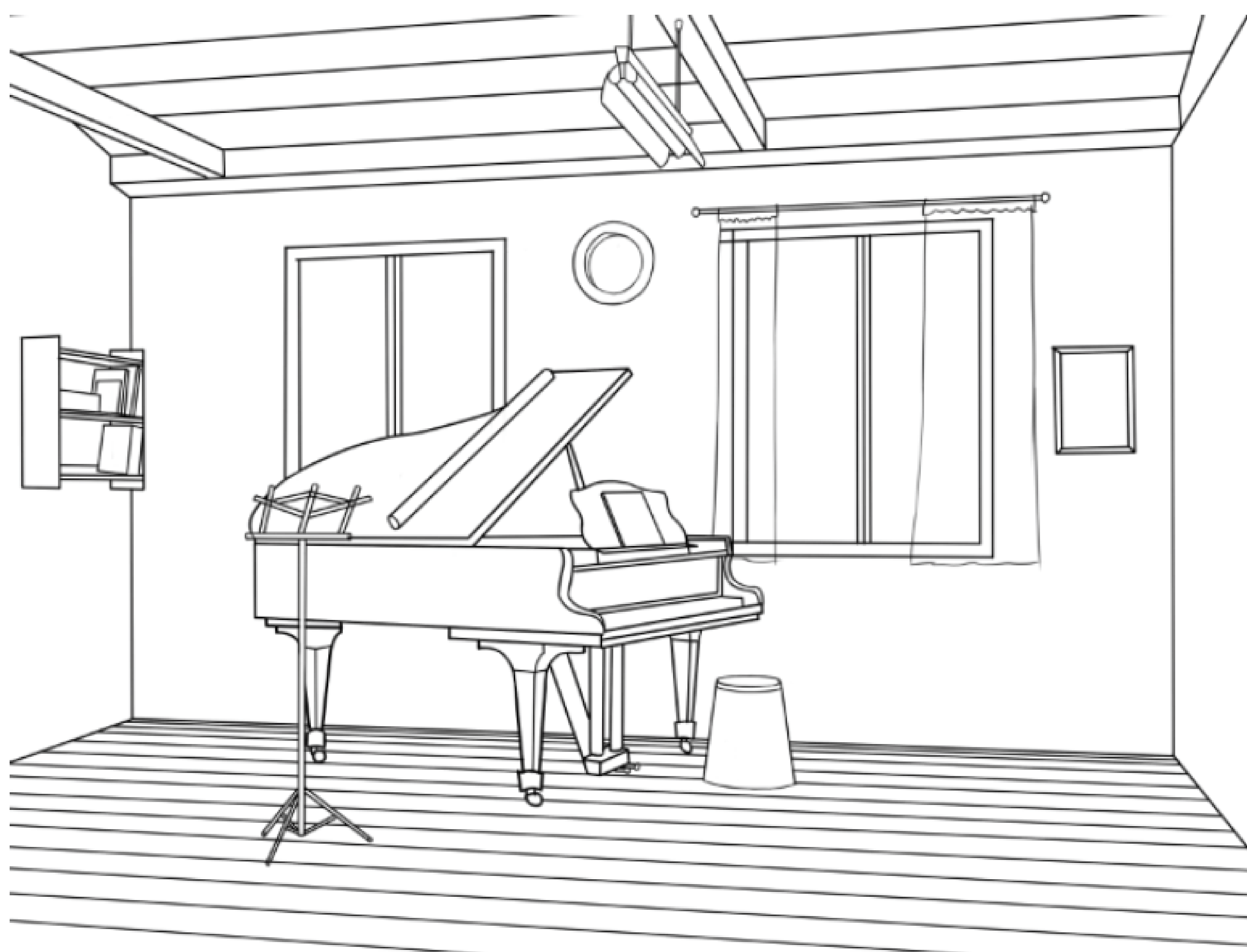






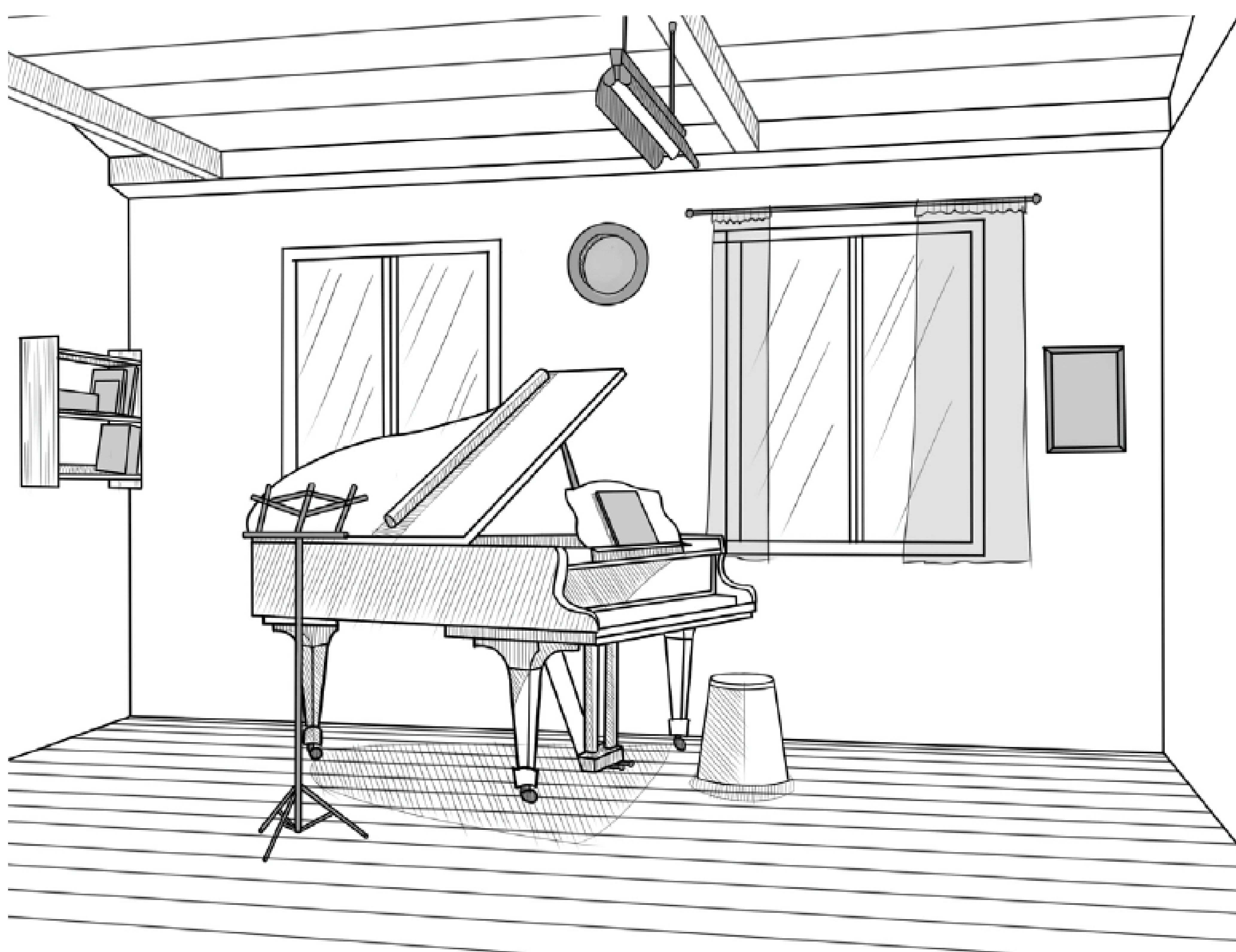
6 在室内墙体和天花板上添加道具，如窗帘、时钟、壁架、吊灯等，丰富场景，使画面更加生动。







7 注意各物体的透视关系，细致地擦去画面中多余的线条，整理画面，使画面视觉上干净清爽。



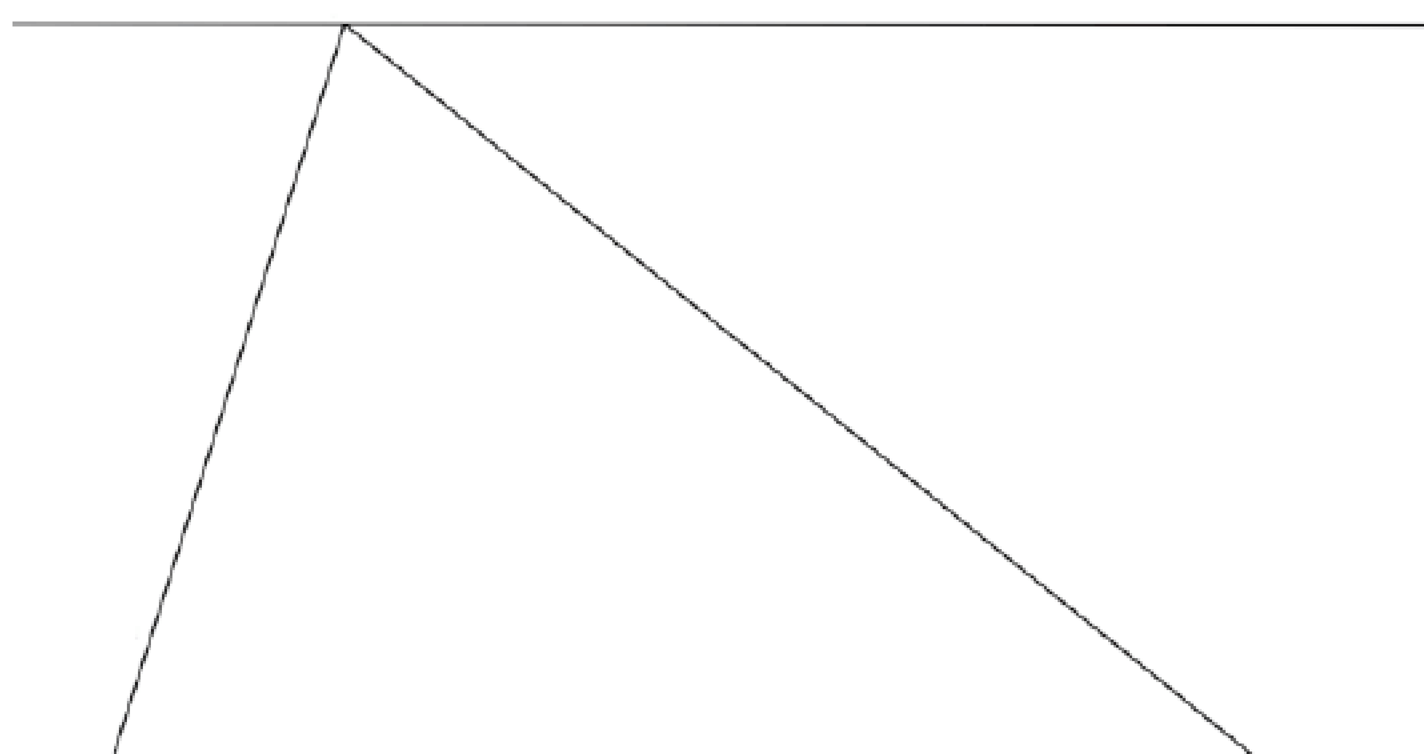


8 用不同深浅的灰度给场景加上特效，如透明纱质的窗帘，吊灯、谱架上的金属材质；用三两根排线给窗户添加玻璃效果；用排线法给场景中的物体添加浅淡、稀疏的阴影。轻松、明快的音乐室气氛就这样打造出来了。



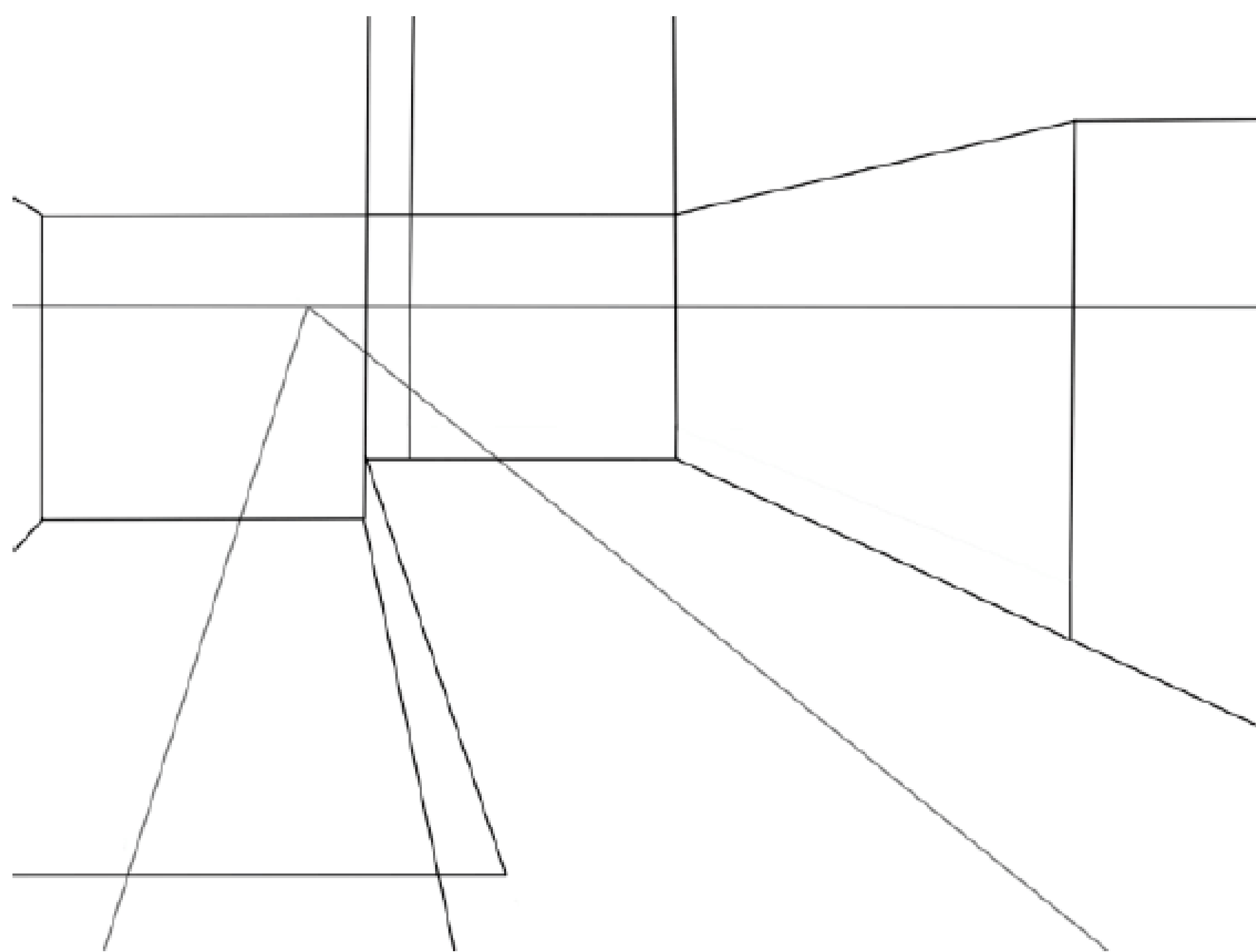
4.2.3　实战——餐厅

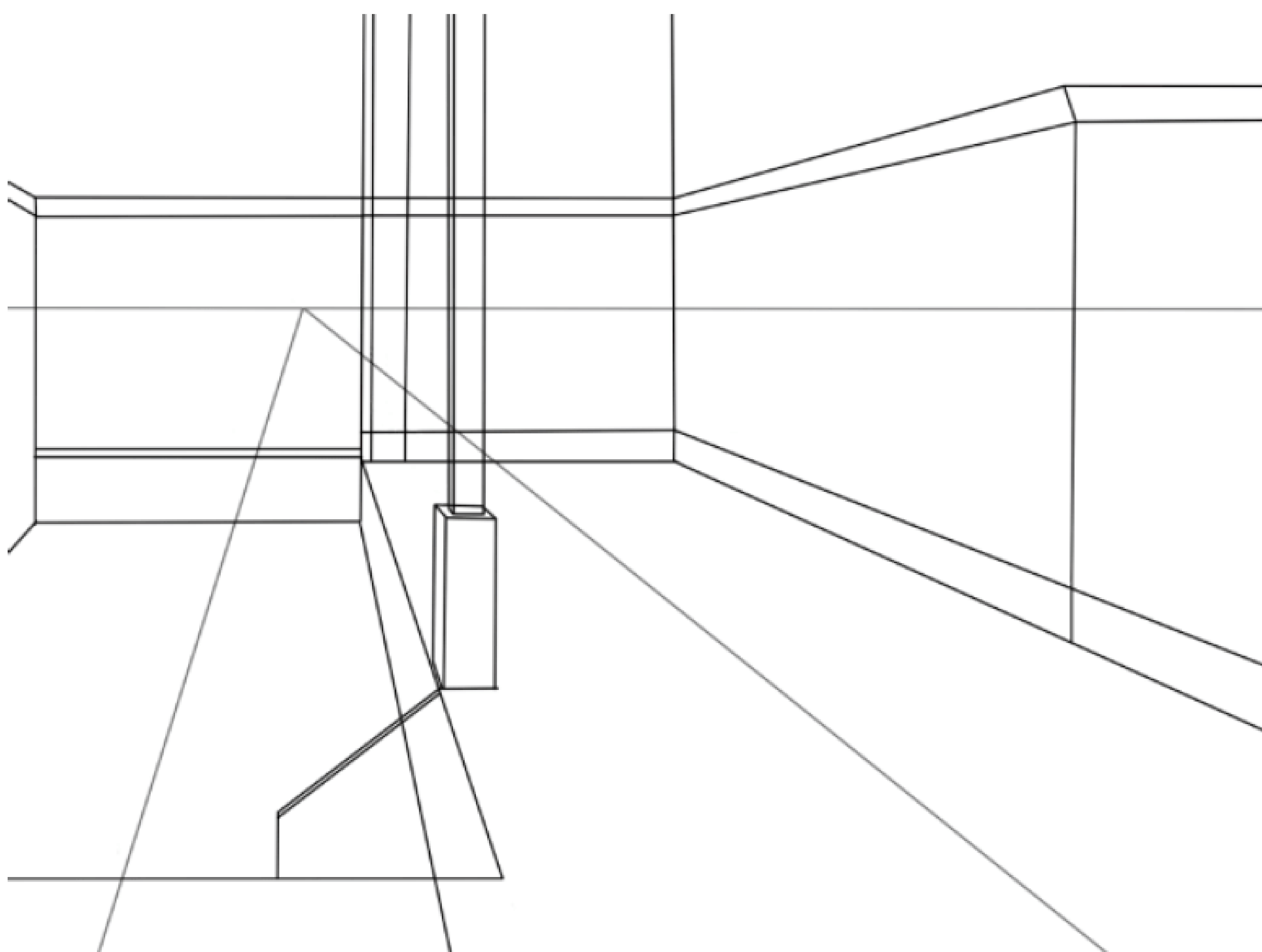
餐厅是指公开地对大众提供食品、饮料等餐饮服务的公共场所，这一场所在漫画中也是很常见的。下面一起来学习公共餐厅的绘制。



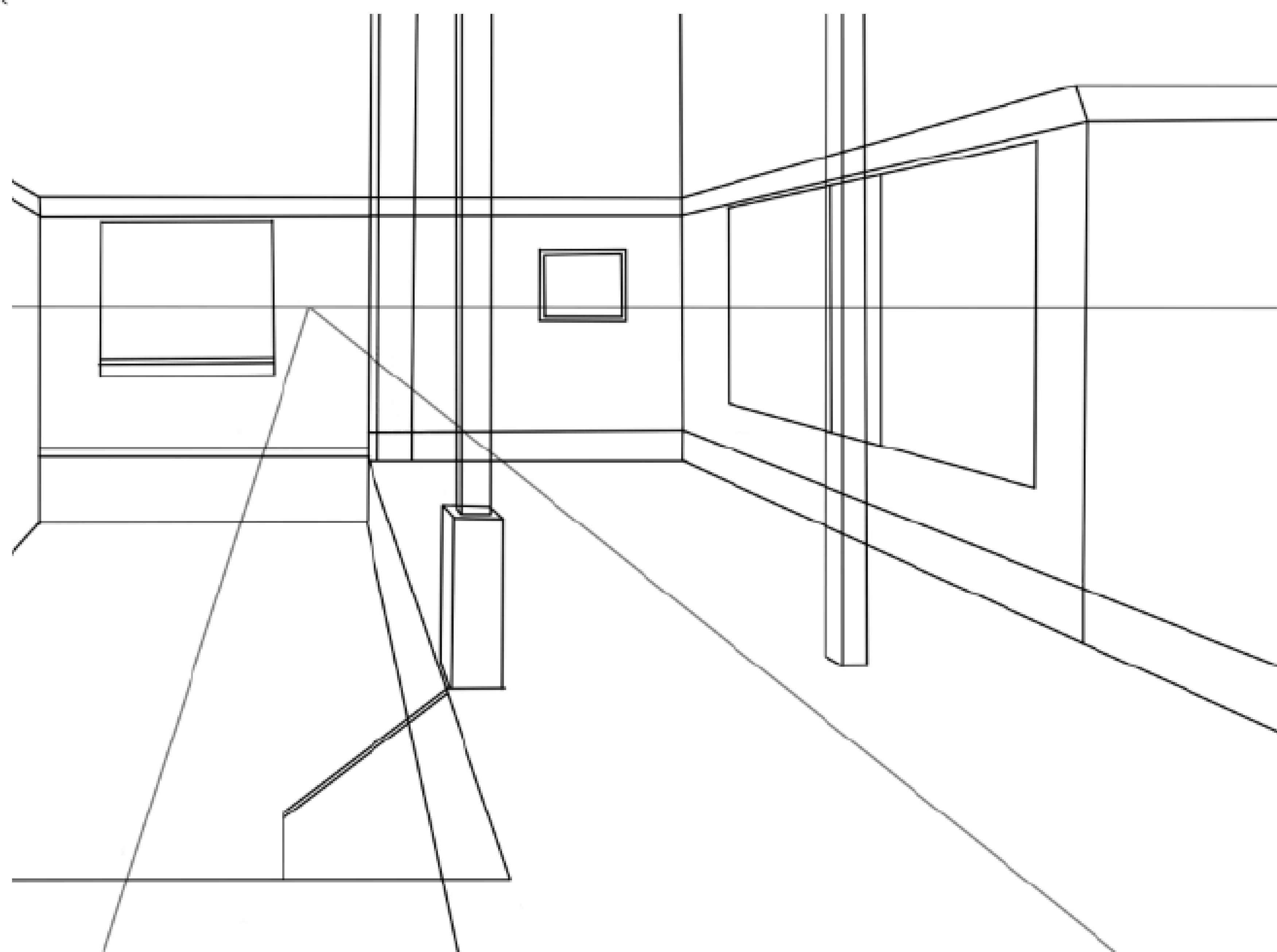
1 根据室内地面物体的走向，绘制出场景的透视辅助线和视平线。

2 根据透视辅助线用直线绘制出室内的基本构架图，勾画出墙体的基本轮廓线。





3 将室内墙体结构的基本透视勾画出来，绘制出餐厅内的扶栏柱子、楼梯等物的外形线。

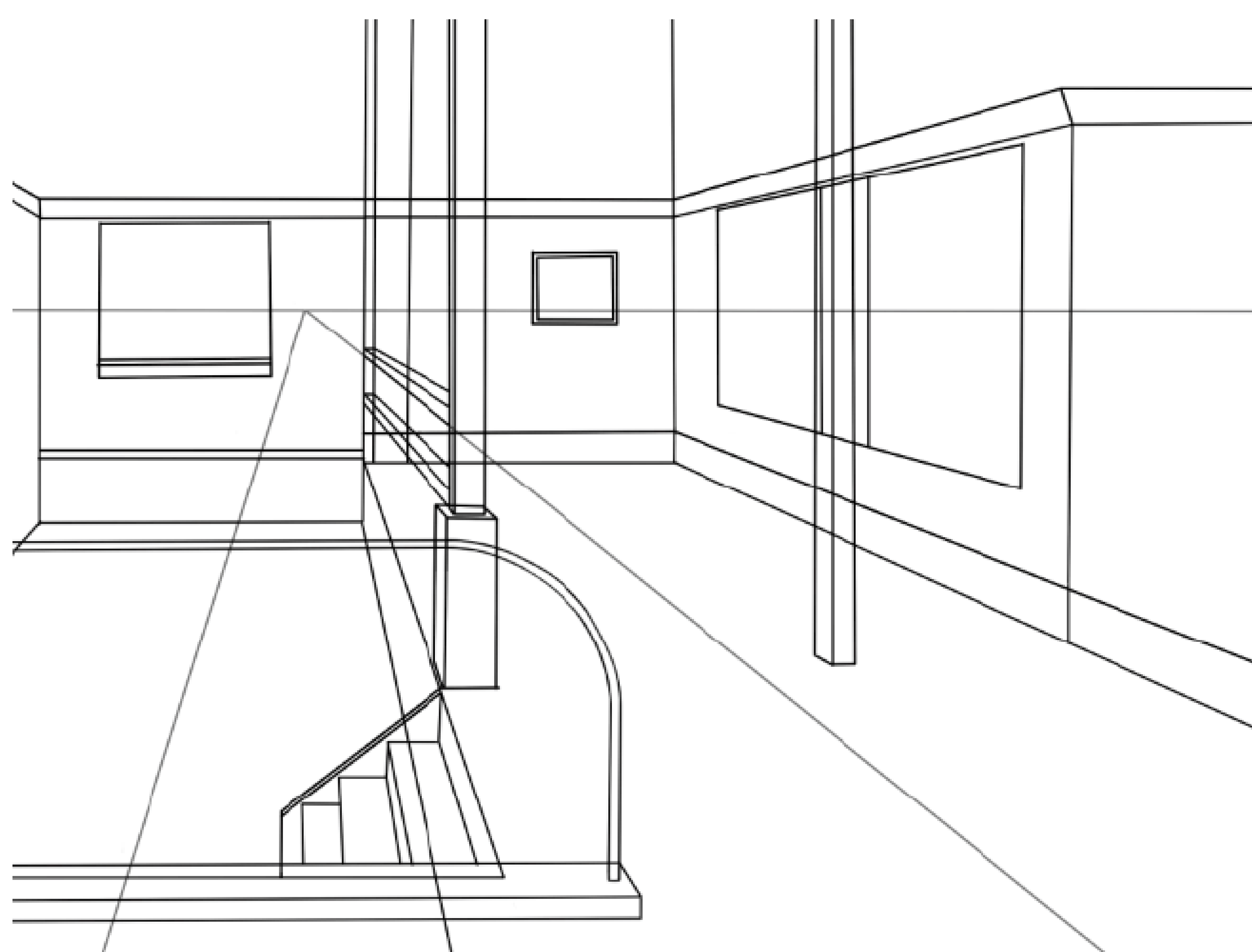


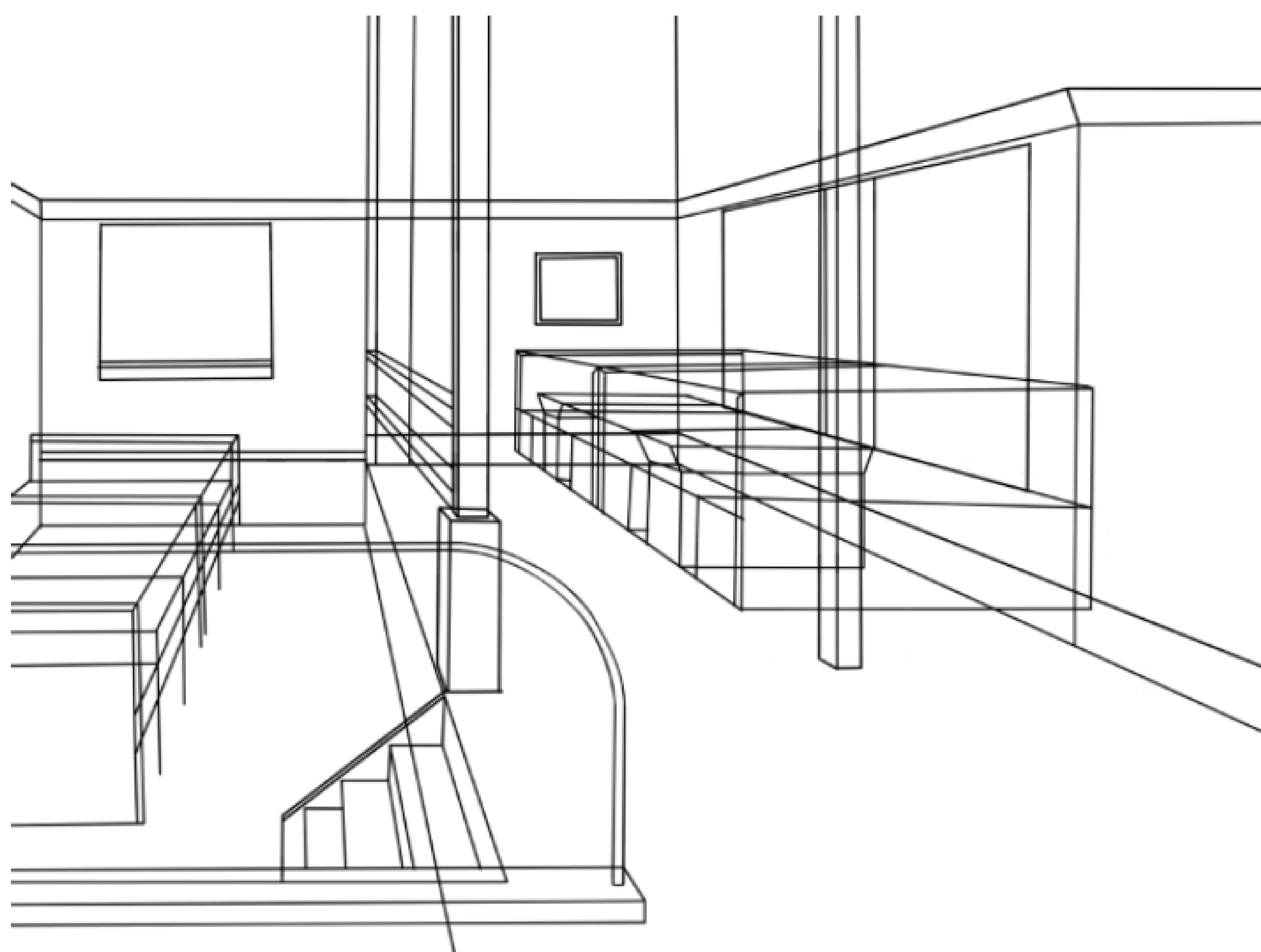


4 勾画出室内墙体上的门窗和中间单独的柱子等物的外形线和透视。

5 继续在室内结构上添加线条，绘制出室内扶栏和楼梯的骨架结构。



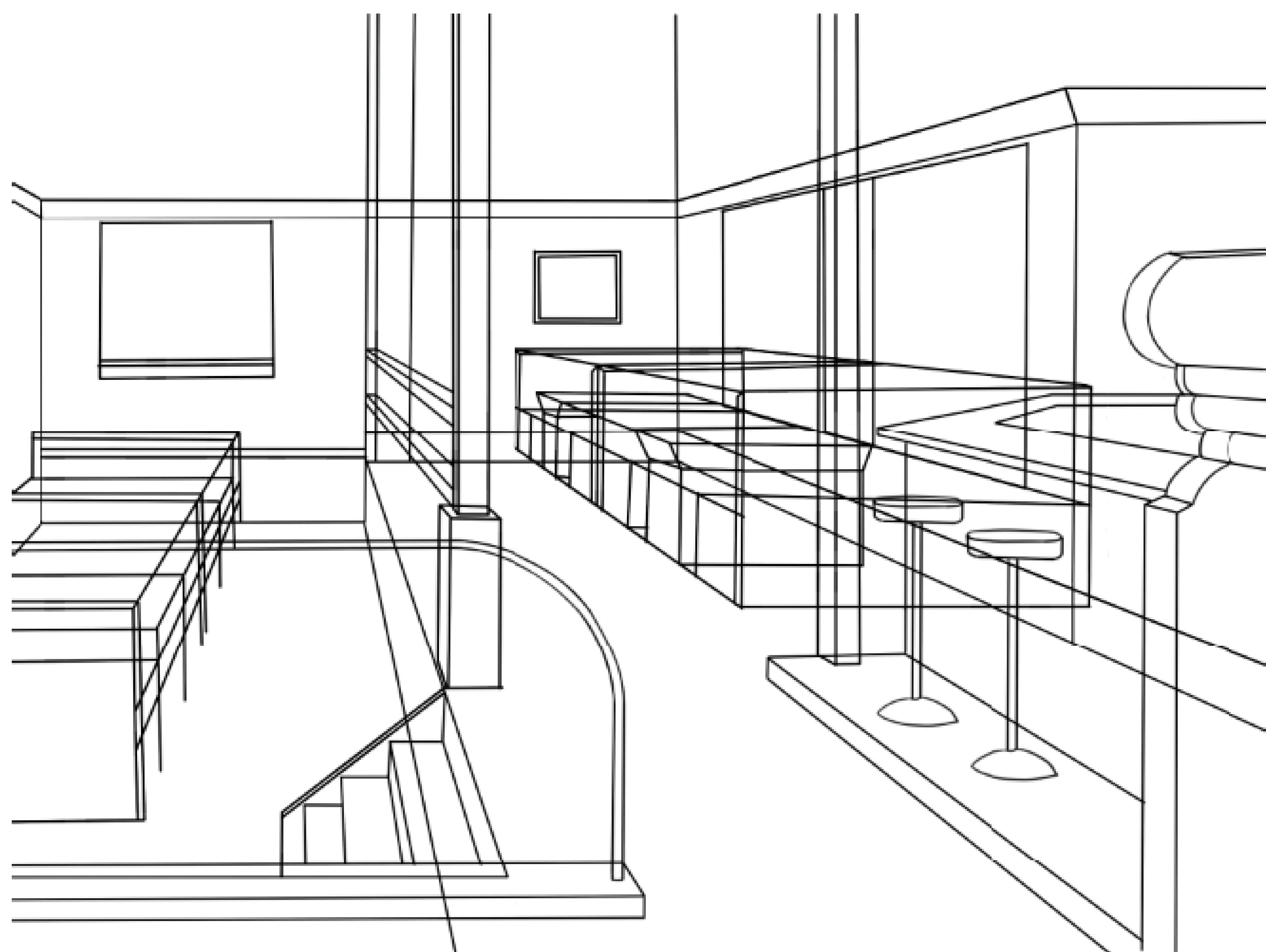




6 给餐厅添加桌椅，根据桌椅的统一进深来进行绘制，这样得出的透视线会较为准确。





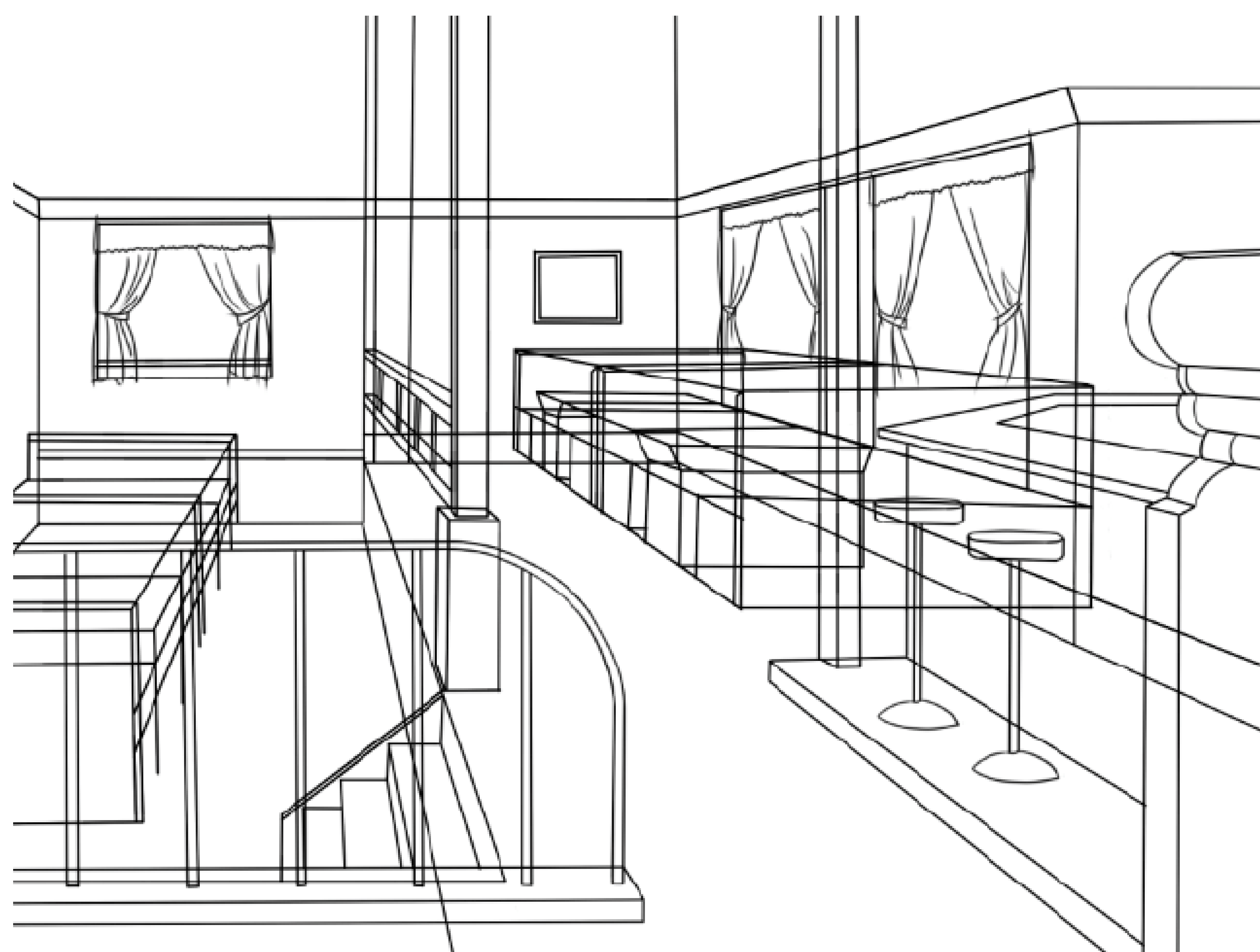


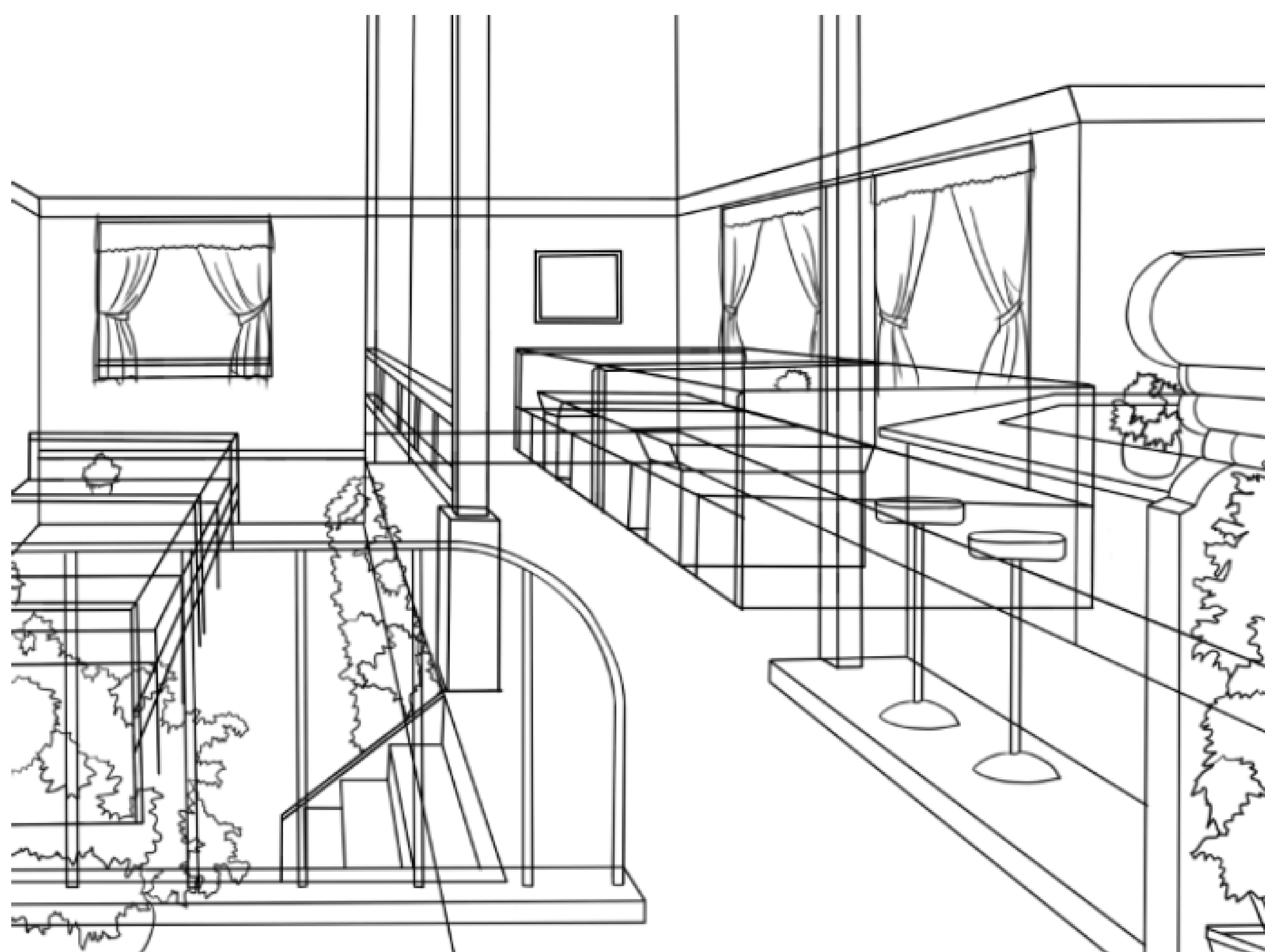
7 继续给餐厅添加道具，绘制出近景中的大吧台的一角以及吧台前的椅子等。



8 细致地给室内物体绘制出细节部分，如扶栏的栏杆、窗户的窗帘等。







9 继续丰富画面，描绘出室内的植物盆栽等，使餐厅气氛更加愉悦、轻松。







10 细致地擦去画面中多余的线条，注意各物体的前后位置以及透视关系。

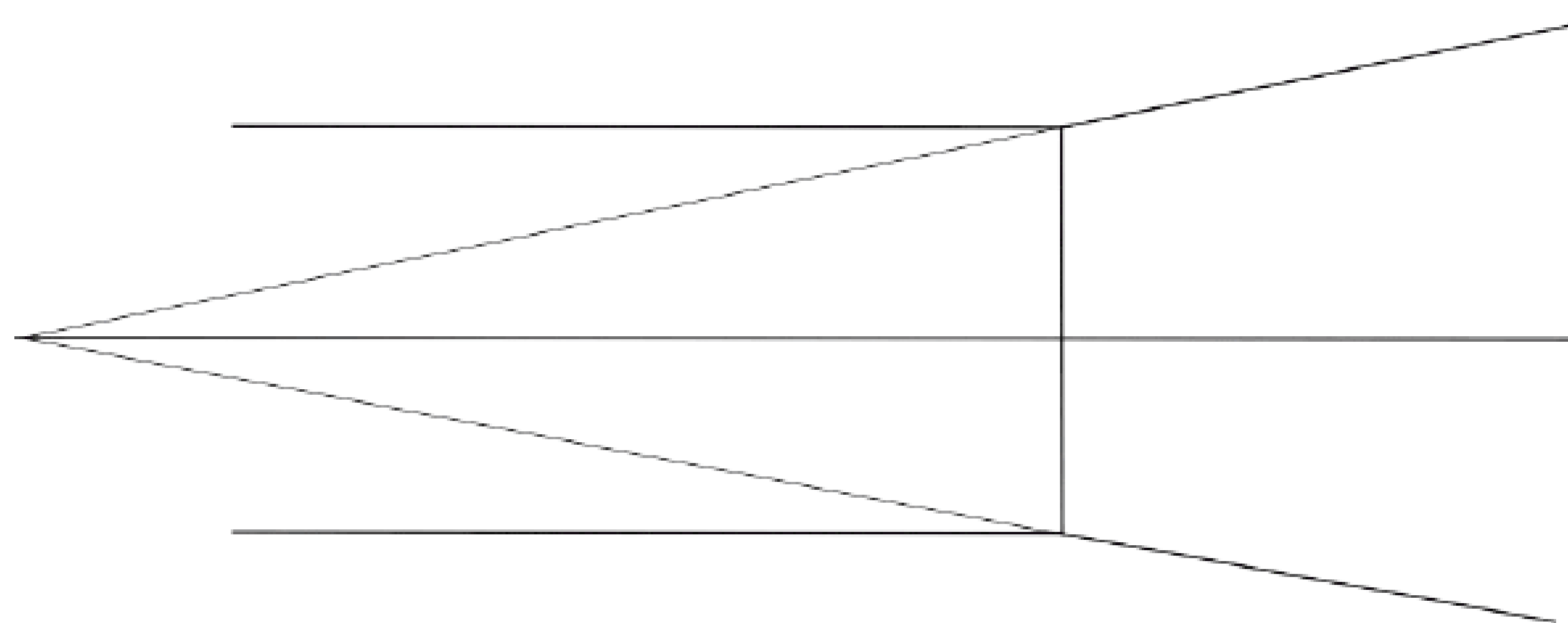




11 给物体添加特效和阴影效果，使画面更加有立体感和空间感。用淡淡的灰度和阴影，营造出明朗、轻快、浪漫的餐厅氛围。

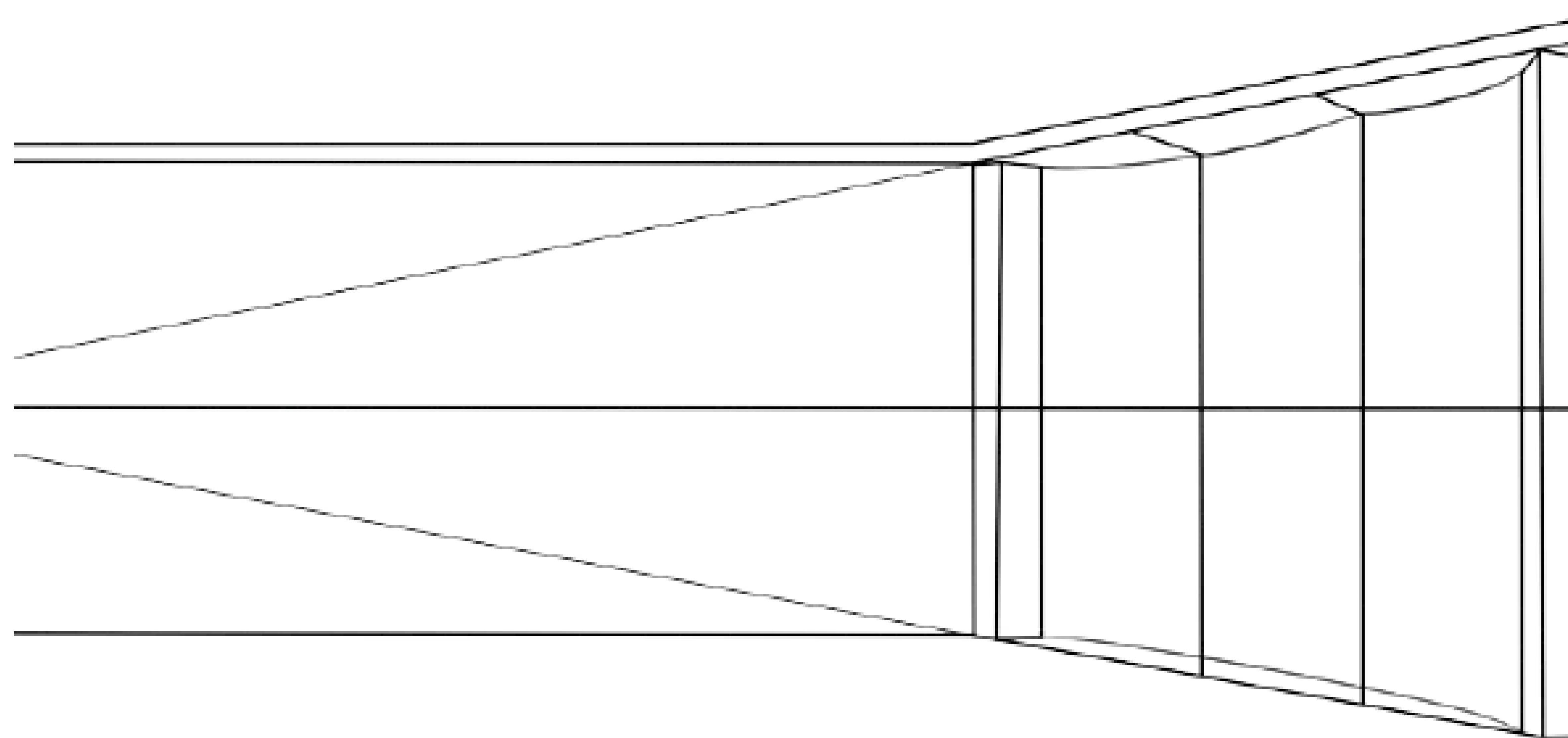
4.2.4　实战——酒店

漫画中不乏各种舞会、酒会等交际应酬场所，那么下面一起来学习一下华丽的酒店场所的绘制方法。



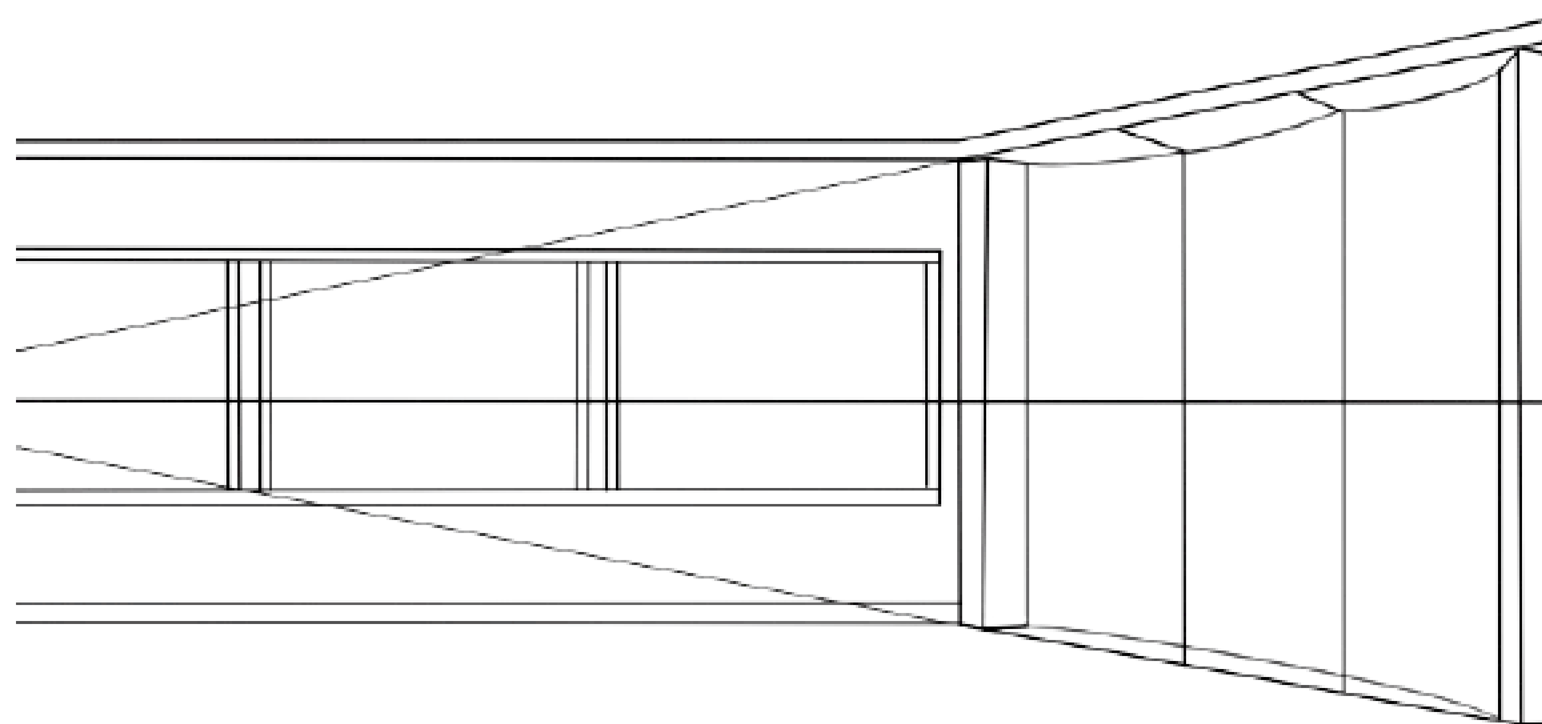


1 通过酒店内墙体的走向趋势绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线。



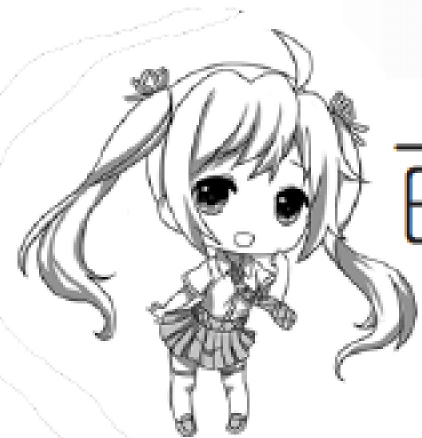


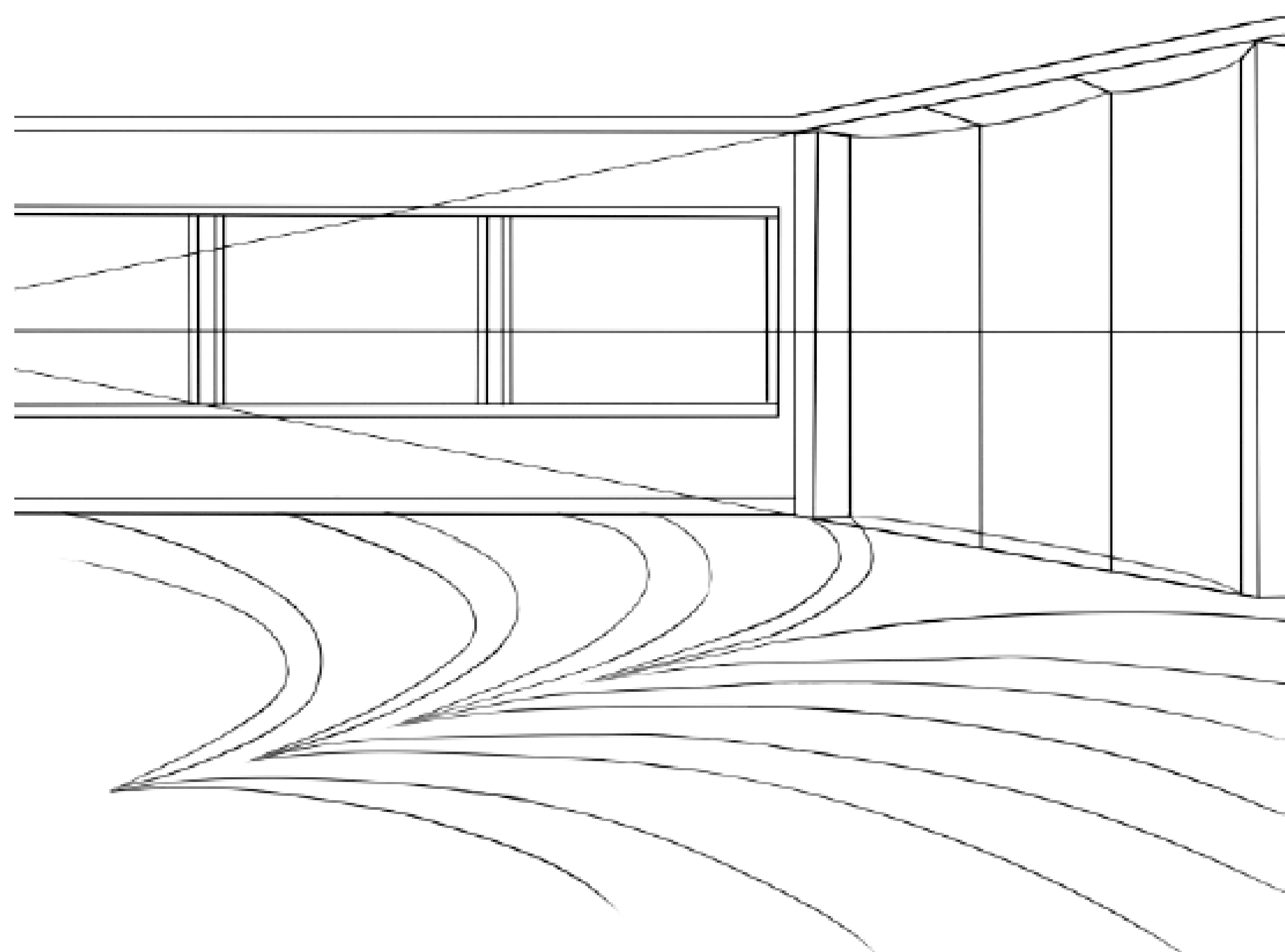
2 根据透视结构绘制出阳台。





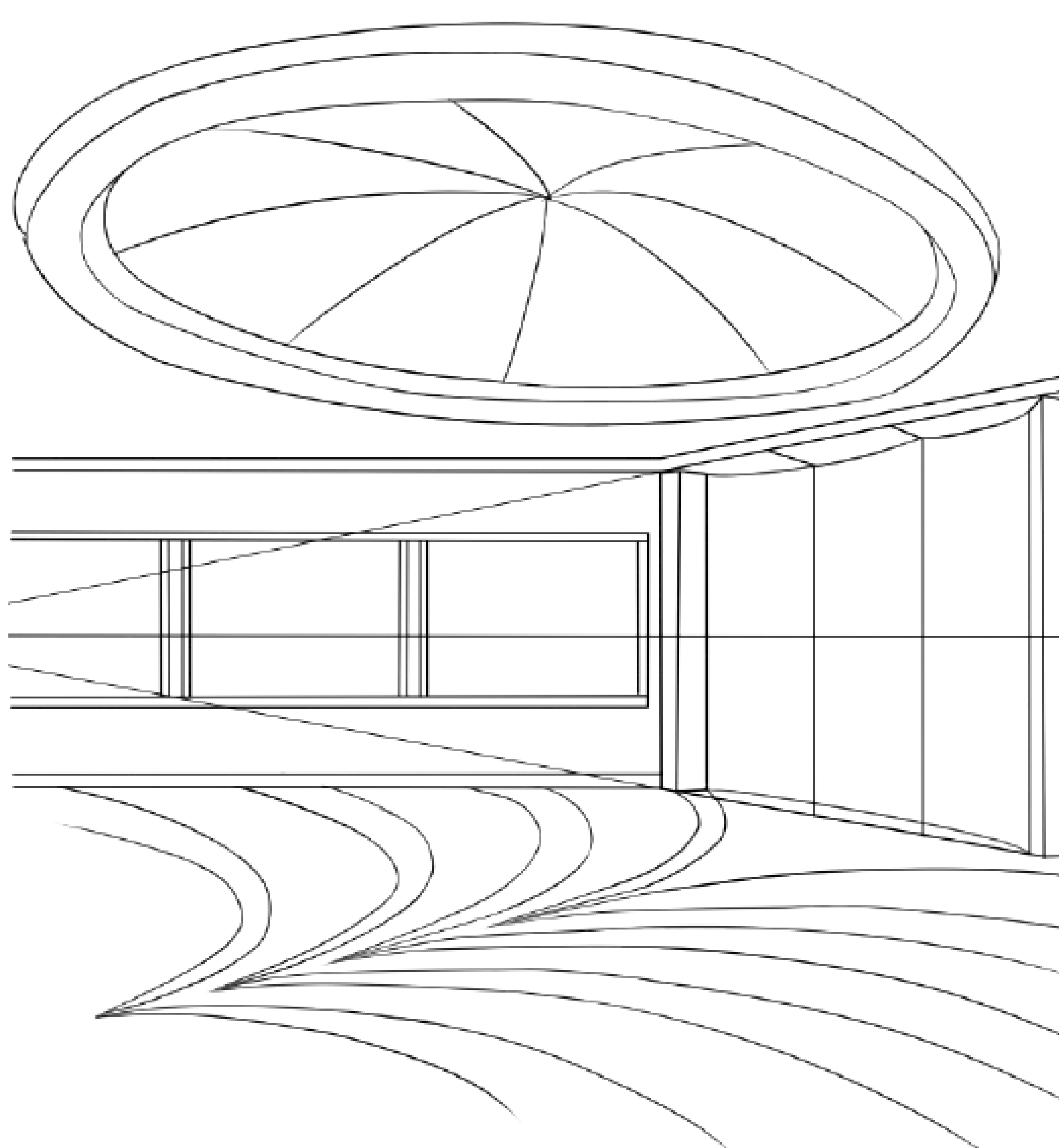
3 进一步添加侧墙上的窗体。





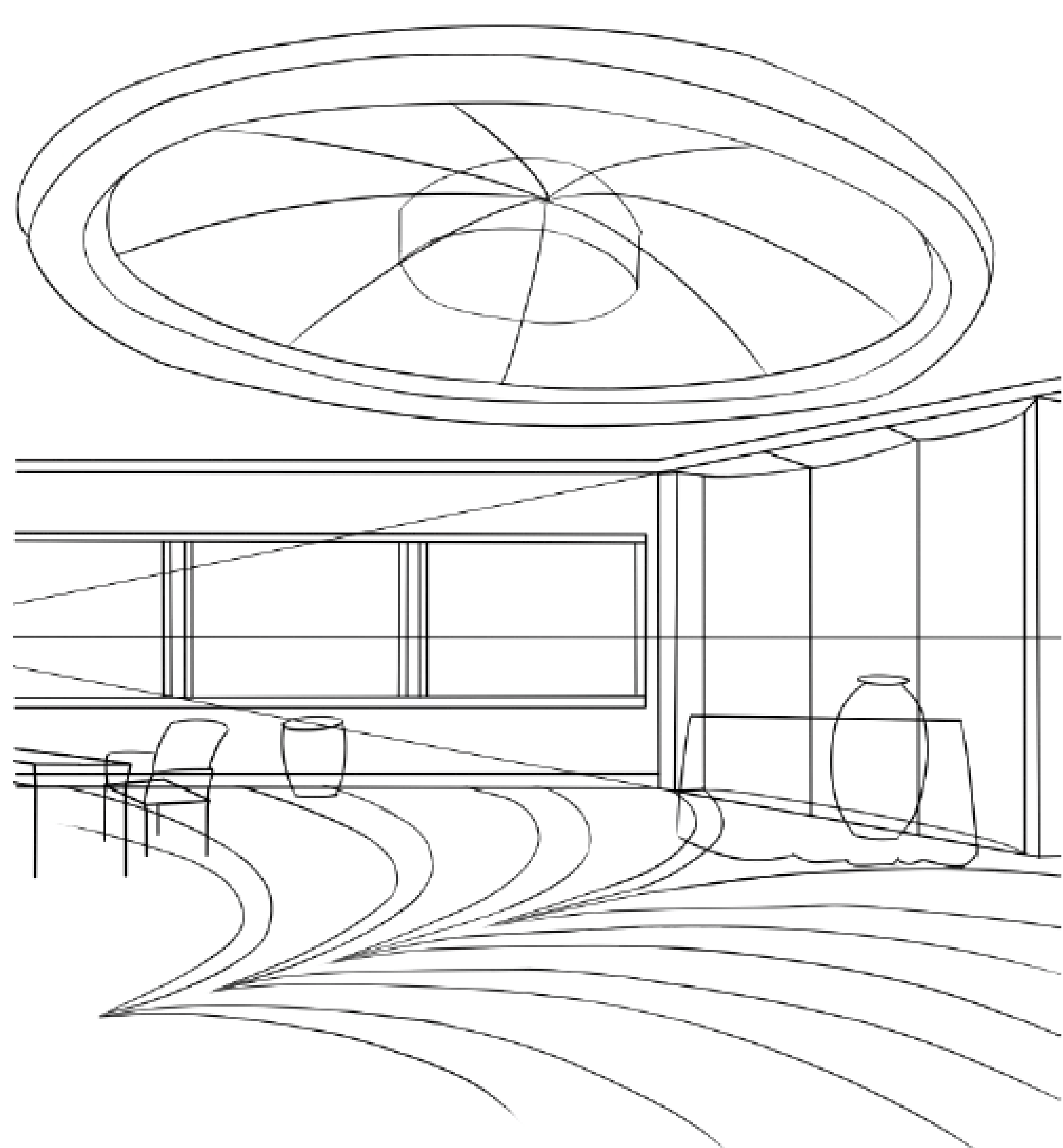


4 给场景的地面添加装饰纹理效果，为酒店添加几分华美的感觉。



5 继续给室内建筑添加线条，绘制出天花板上的装饰结构线和透视效果。





6 开始在室内场景中添加各种道具，绘制出场景中桌椅、花盆、灯饰等物体的外形轮廓线。







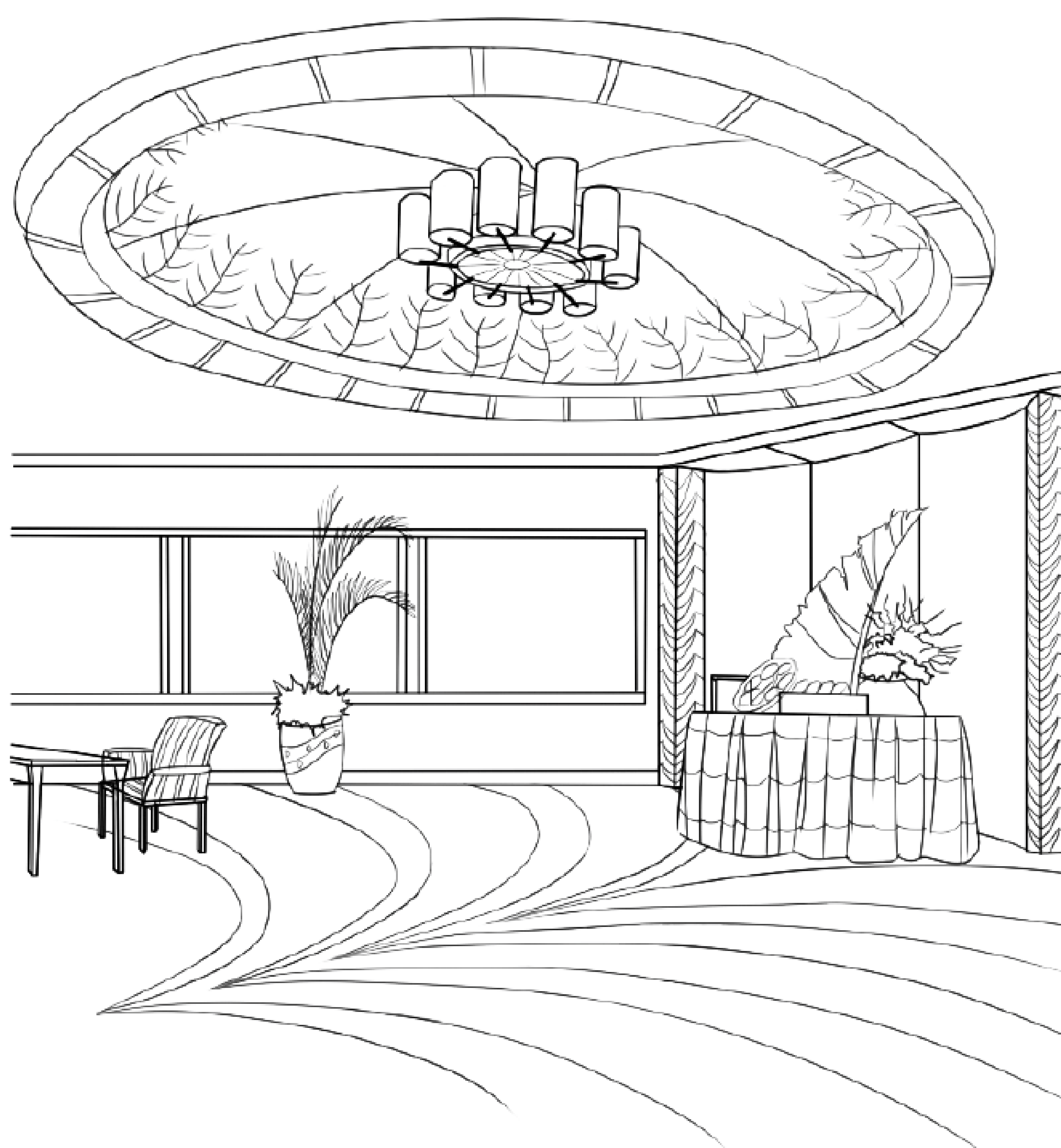
7 在花盆、桌面上放置装饰物，如花草等植物，给各物体添加细节部分。





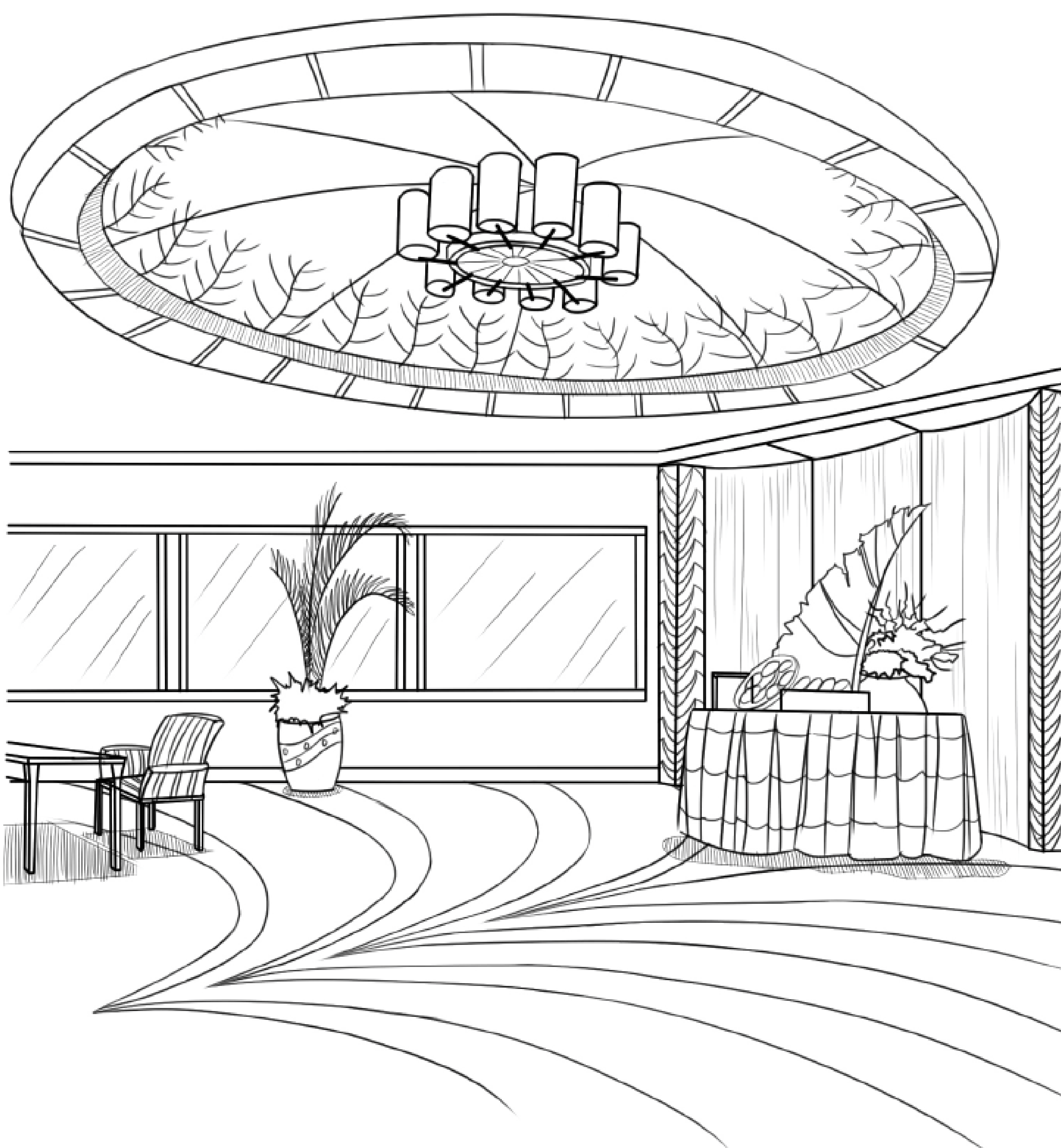
8 给天花板、柱子等物绘制上装饰纹理图案，表现出酒店富丽堂皇之感。





9 擦去画面中多余的线条，完善场景。



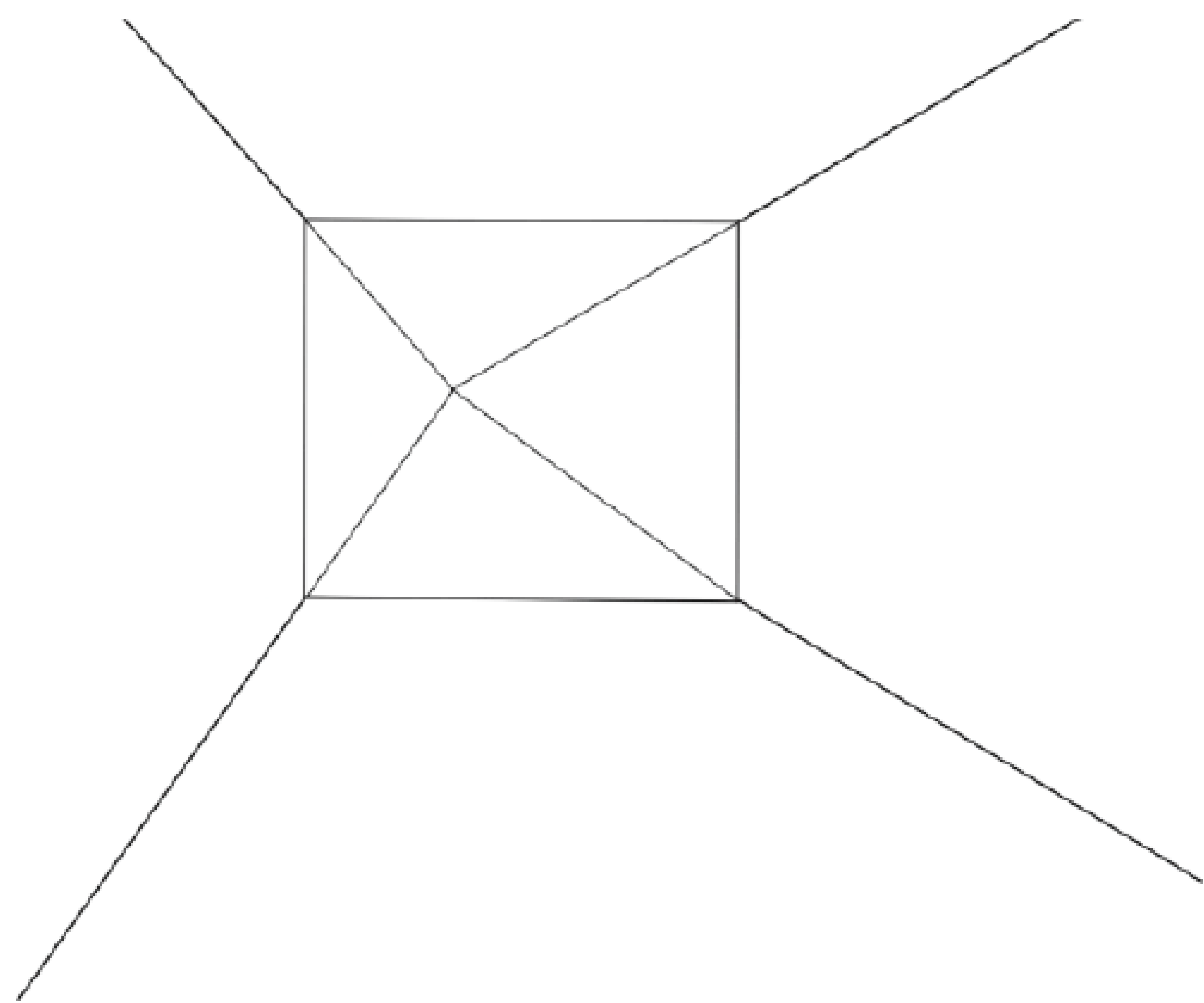


10 为画好的酒店场所绘制出材质特效和阴影效果，使画面更加生动、立体。



4.2.5　实战——地铁

地铁是现今最实用的交通工具之一，也是漫画中不可或缺的交通工具，下面一起来学习一下如何绘制地铁内部的场景。

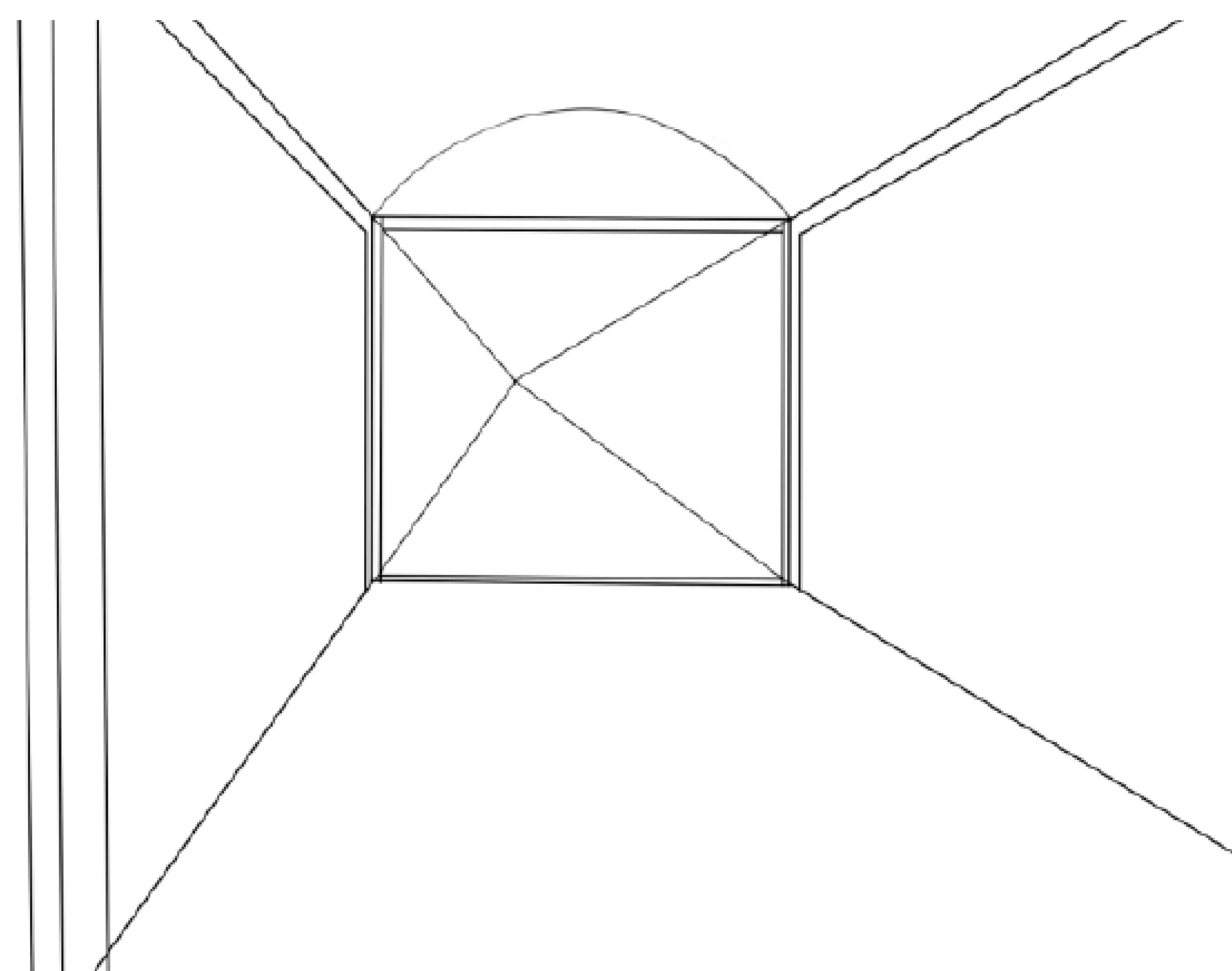


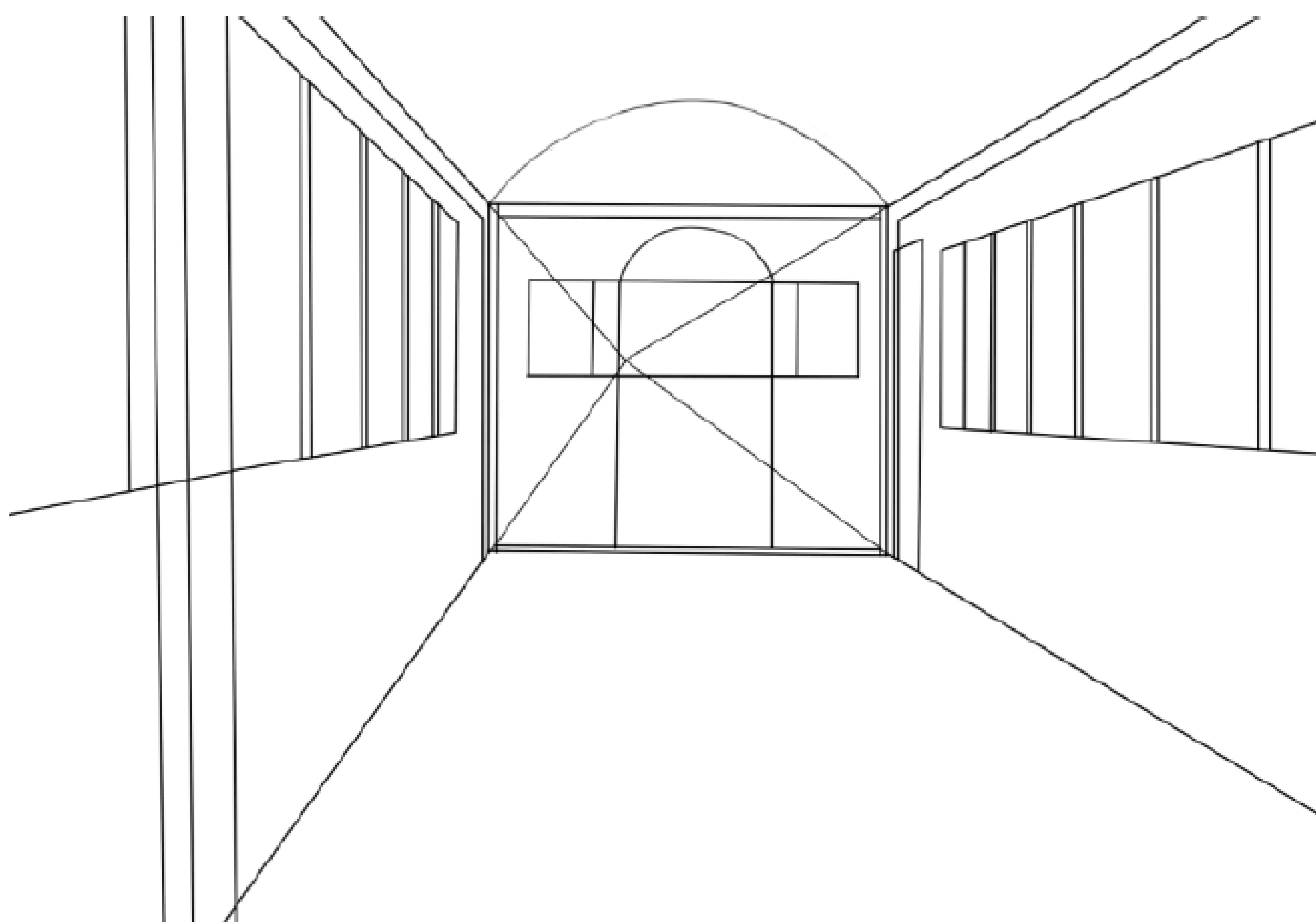
1 以地铁内墙壁的进深绘制出场景的透视辅助线。



2 根据透视辅助线绘制出地铁内部的基本结构和轮廓线。

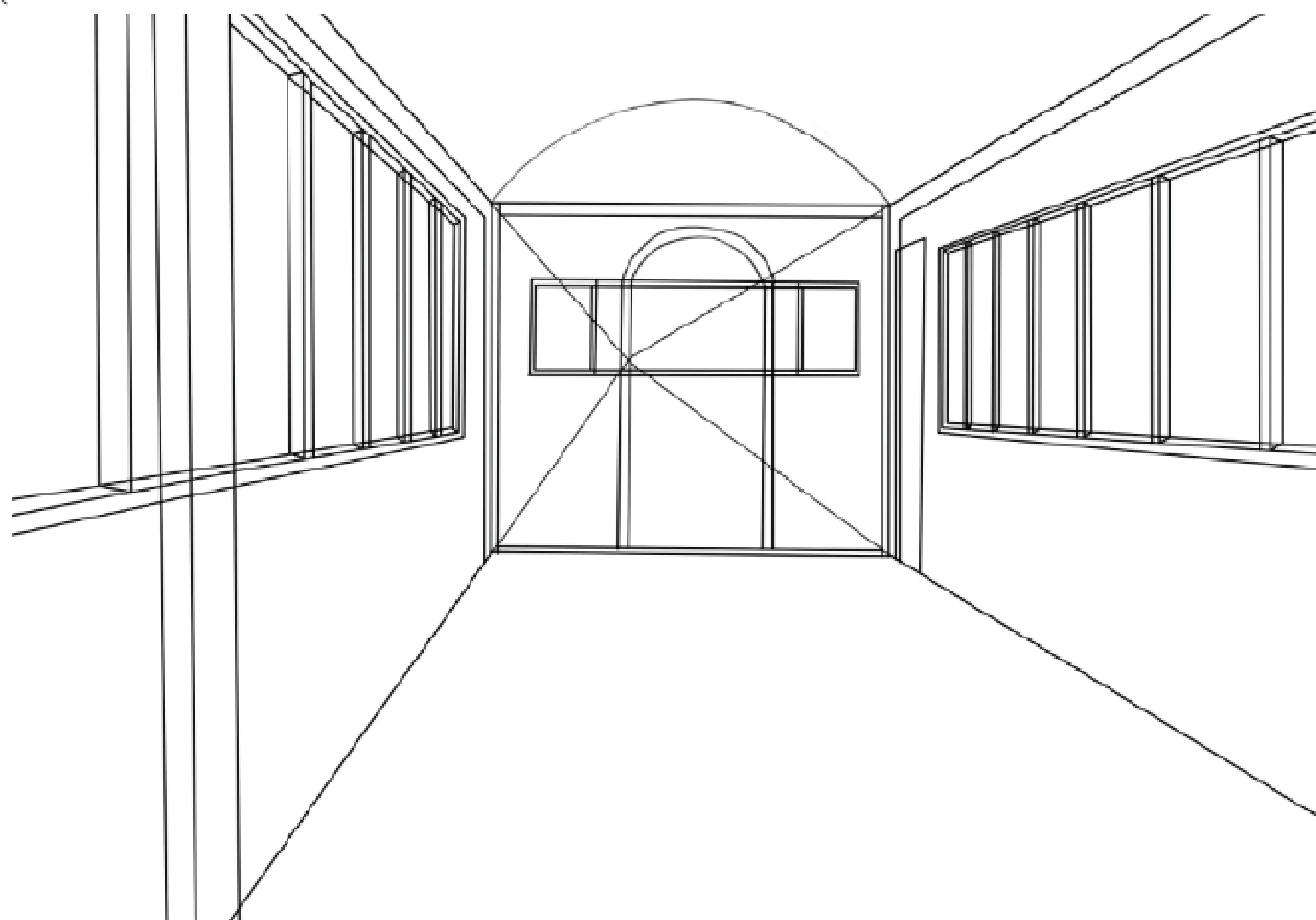






3 勾画出地铁三面门、窗的结构和轮廓线，使场景空间更加丰富。



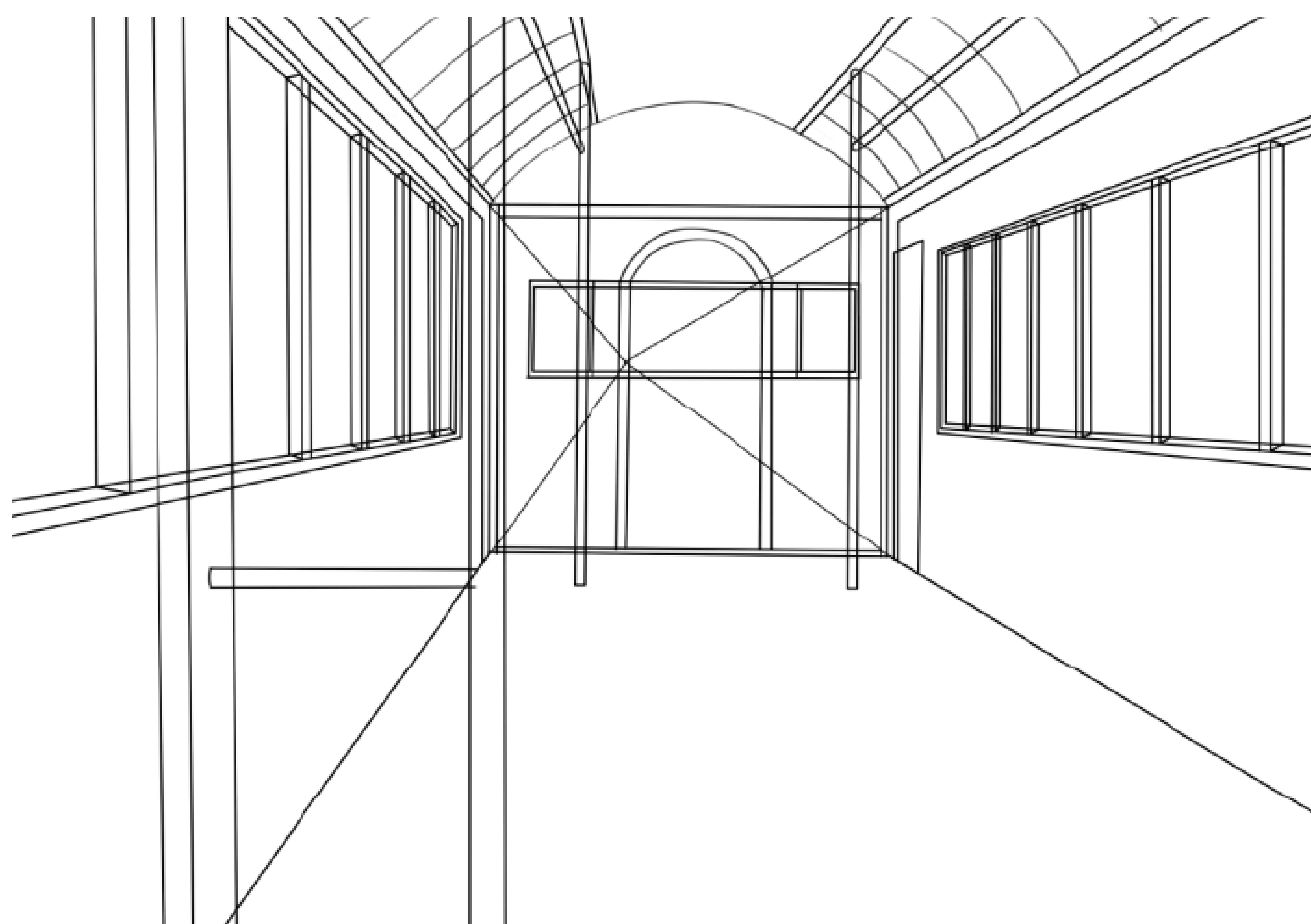


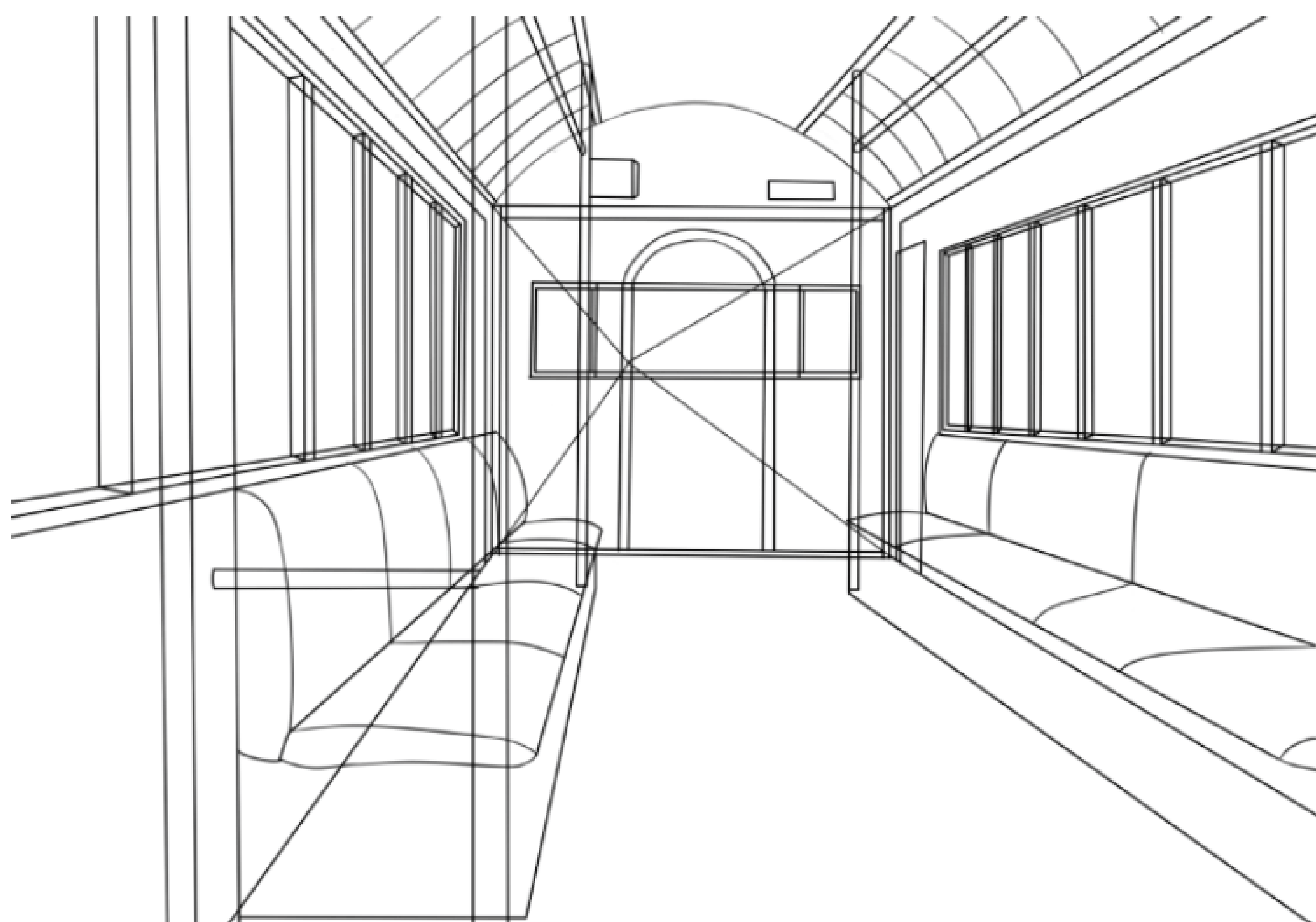


4 仔细地将门窗的透视效果表达出来，使空间产生立体感。



5 绘制出地铁的天花板以及天花板与地板、墙壁相连接的扶杆。

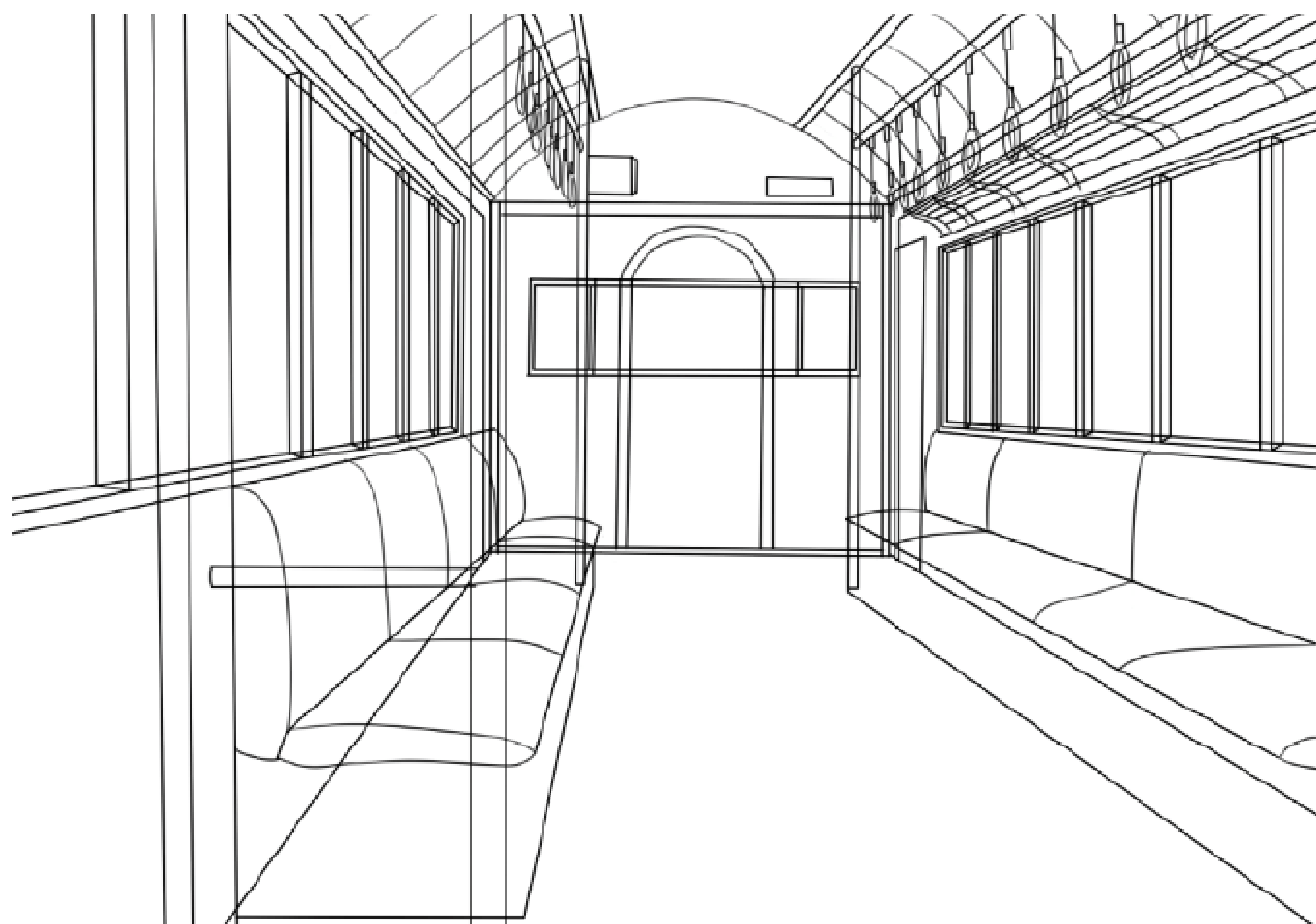






6 给地铁内添加大的道具，绘制出两边的长椅。

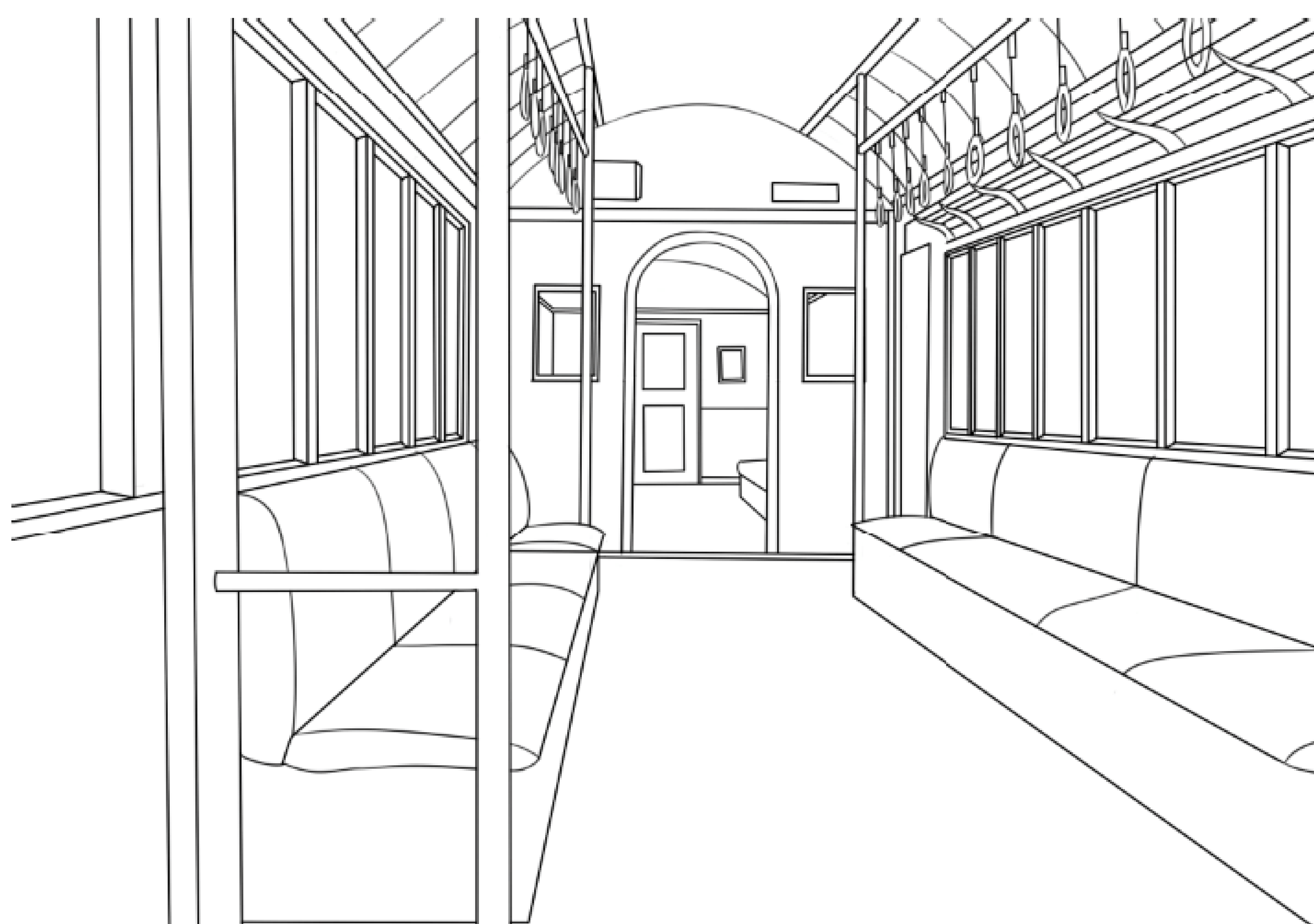




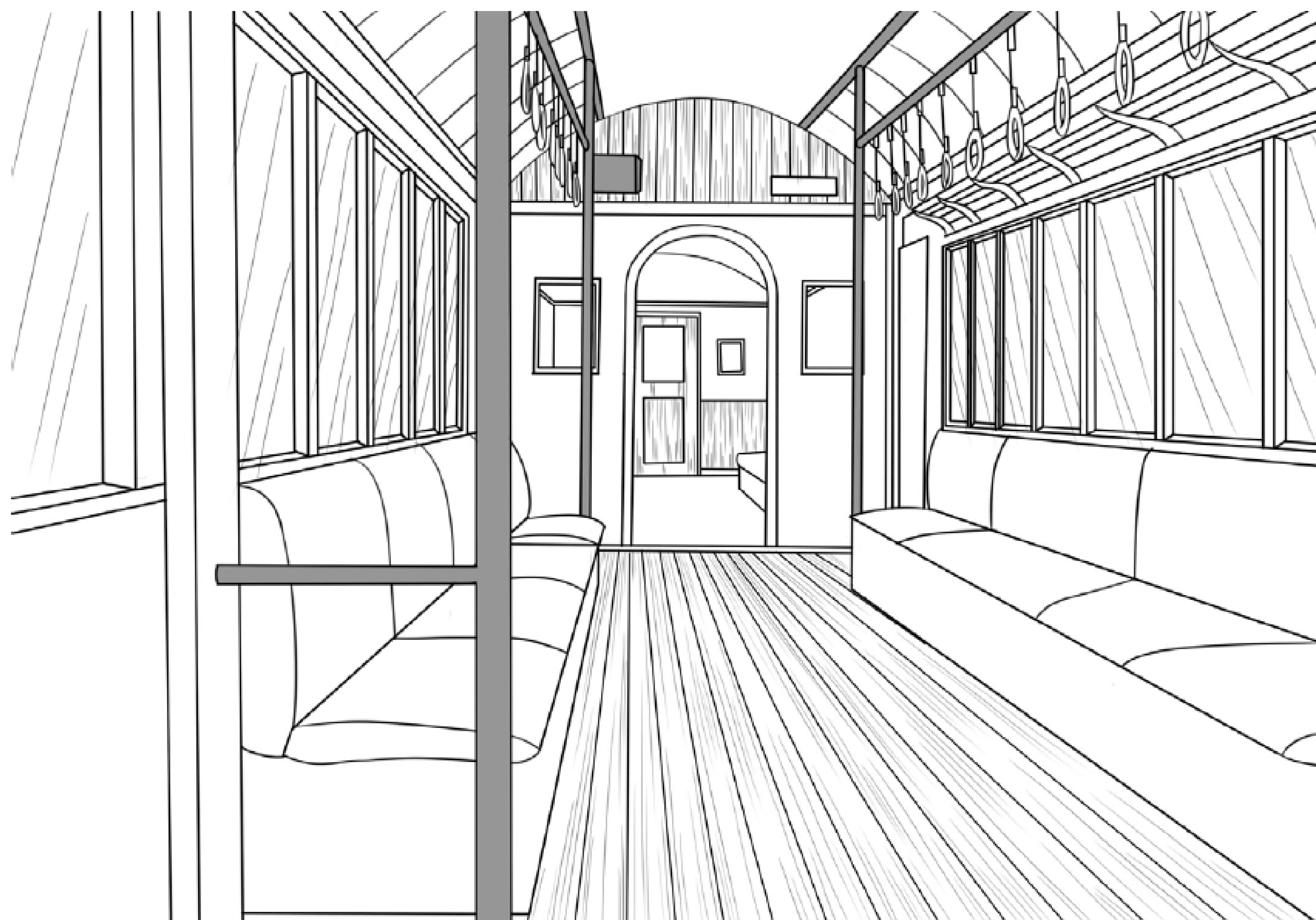
7 在地铁内添加细节道具，绘制出环形扶手、行李架等物。

8 擦去画面中多余的线条，使画面干净整洁。





9 整理画面，将地铁门外的空间绘制出来，使画面更加立体、饱满。





10 继续丰富画面，给空间内各物体添加材质特效，用三两条斜线表示玻璃反光，不同长短的竖直线表达木质，灰度色块体现金属效果。





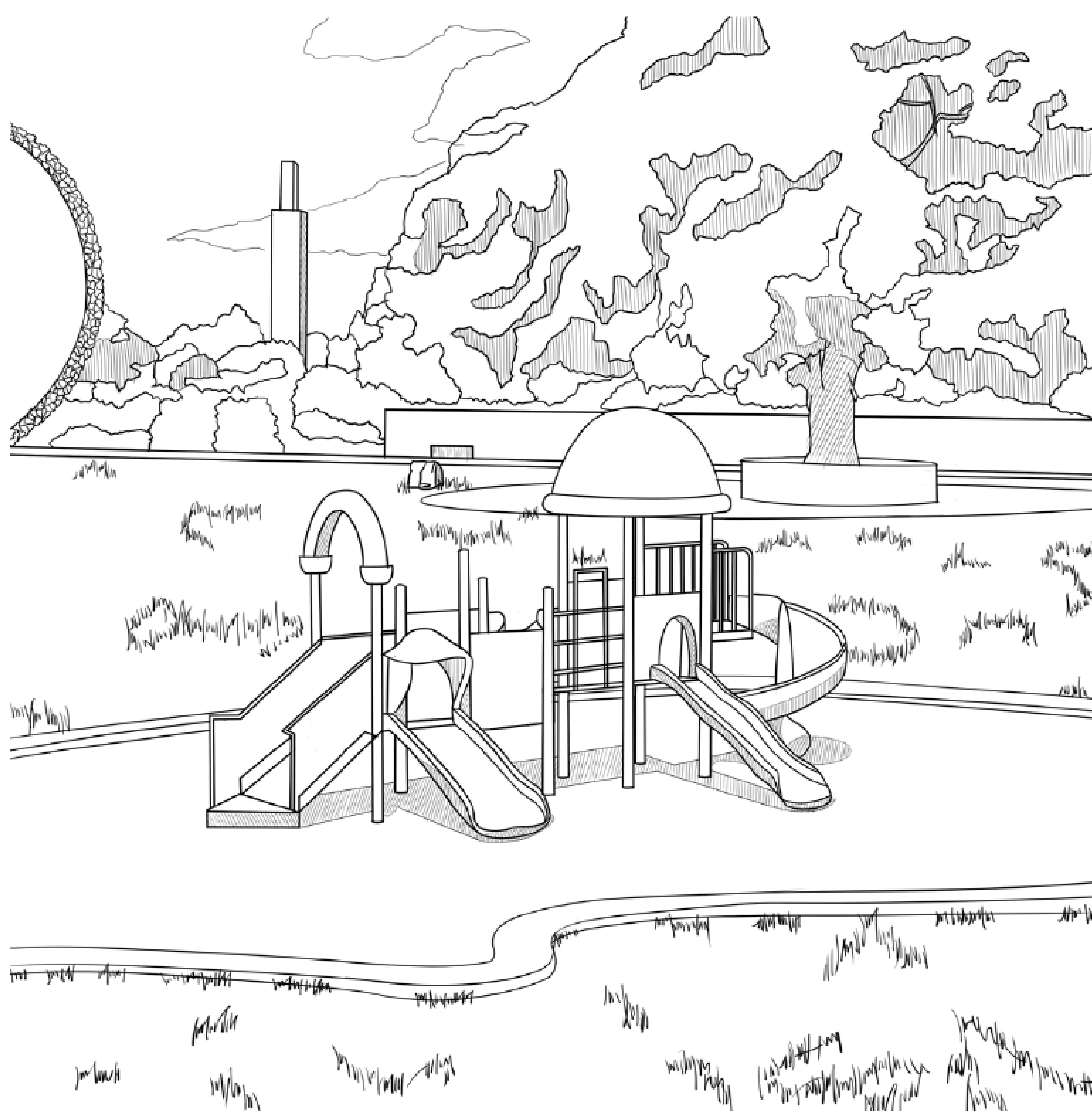
11 用排线法给场景添加阴影效果，使画面更加真实、自然，使场景和物体更加融合。

第5章

室外场景绘制技法

建筑物是室外场景中常见的景致，把握好建筑物的透视画法是画好漫画场景的关键。

本章中的校园、火车站、广场、公园、游乐场等都是较为典型的室外场景，下面一起来学习绘制室外场景的步骤和技法。

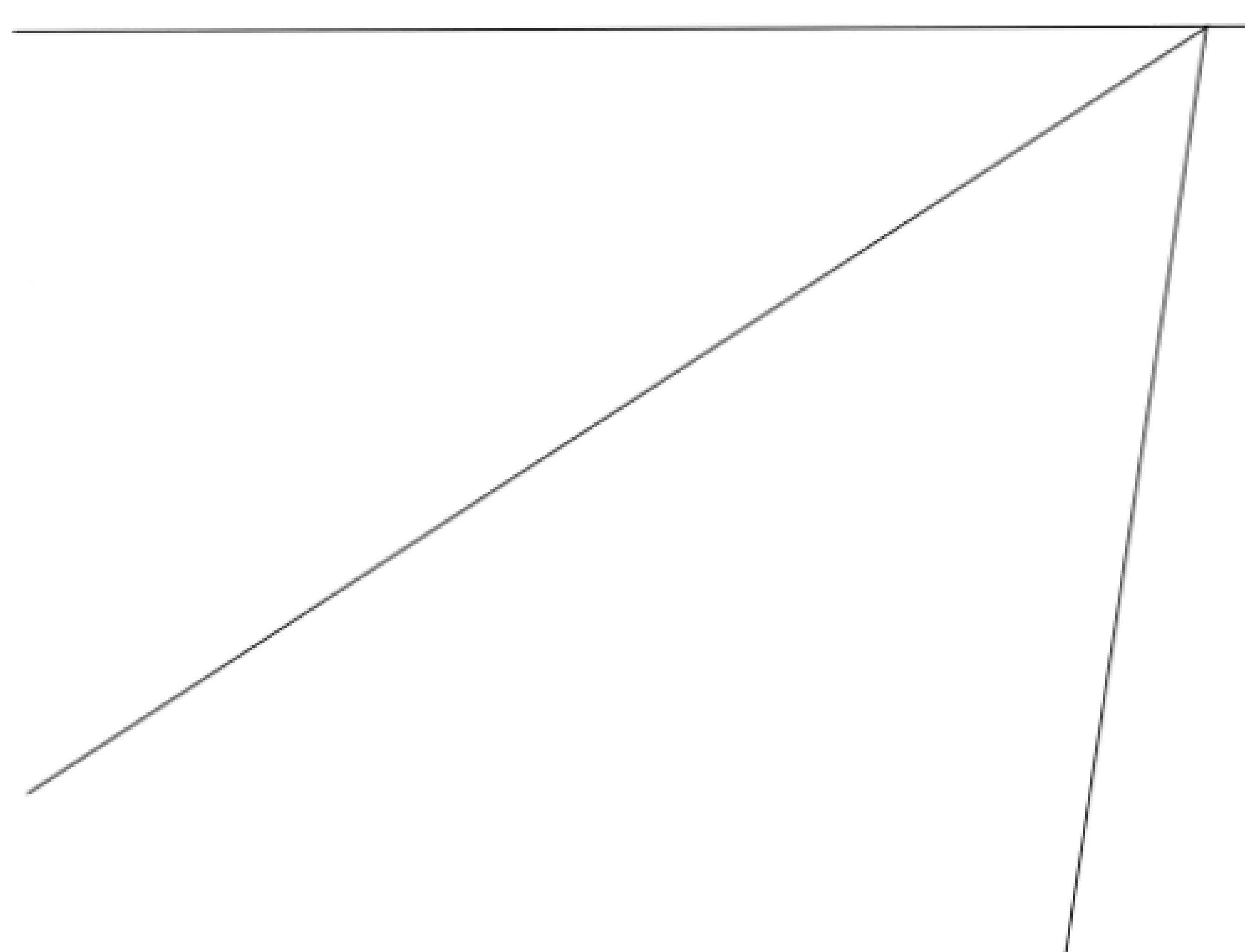


5.1 室外建筑场景

室外场景一般都是露天的，有建筑、花草树木、天空等众多物体，所以室外场景一般都较为宏大。下面通过各种实例一起来学习室外场景的绘制。

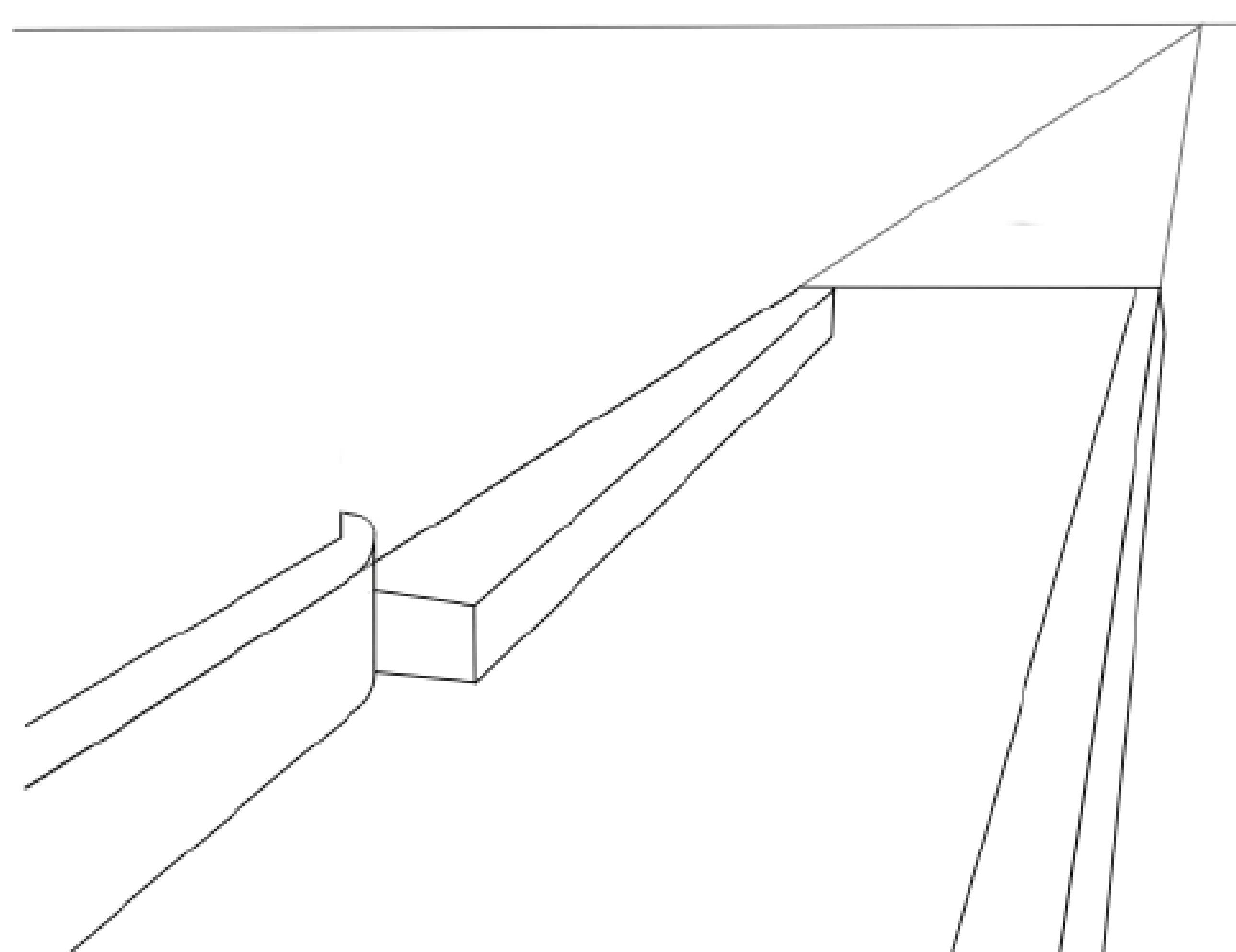
5.1.1 实战——室外建筑一角

室外建筑场景有大有小，有近景有远景，下面先以近景建筑一角为例来进行讲解。



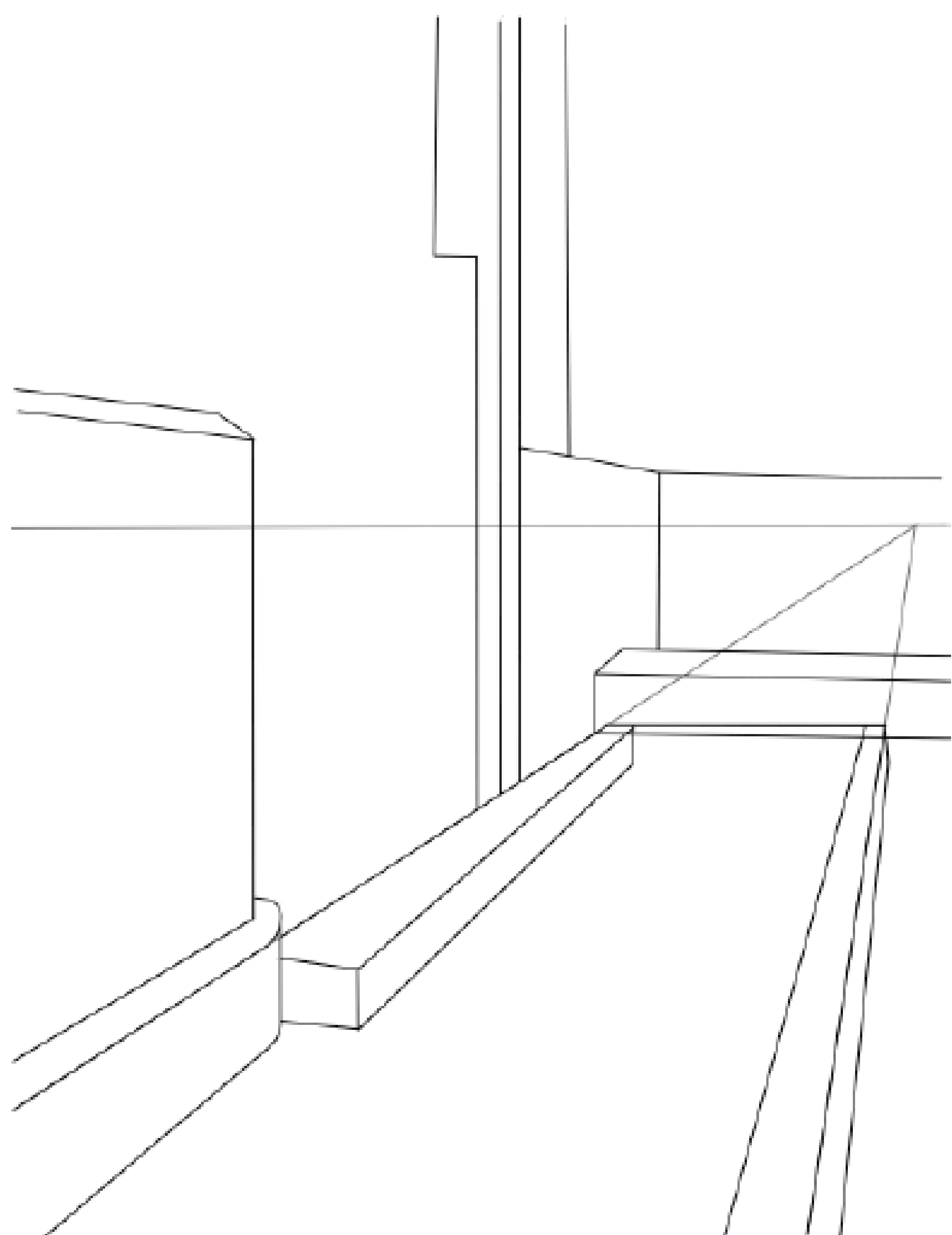
1 以室外地面建筑的走向趋势线绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线。





2 根据室外建筑的透视辅助线，绘制出室外台阶等建筑的基本结构线。

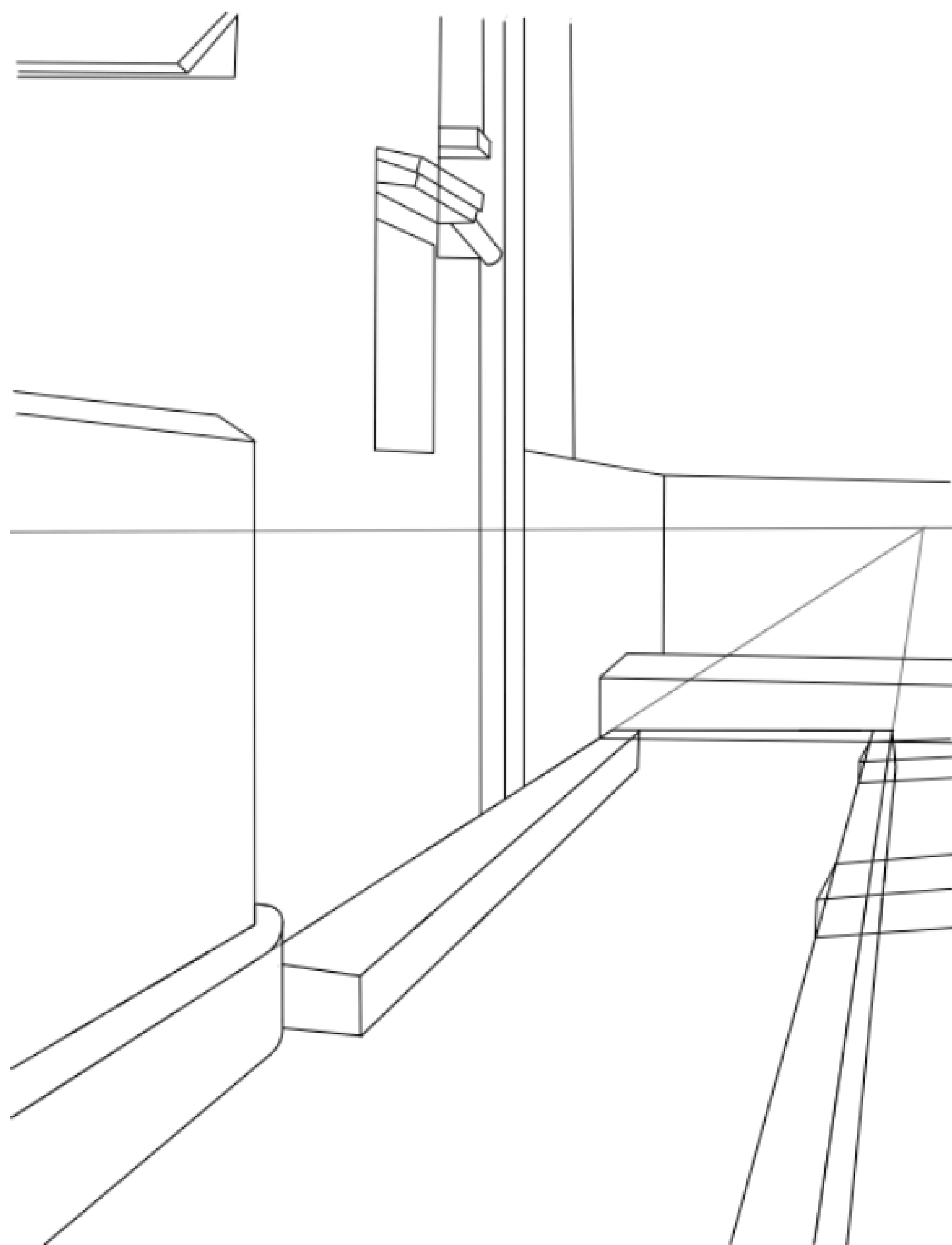




3 在台阶的基础上，继续绘制出墙体和围墙等建筑的外形轮廓线，使画面产生立体效果。





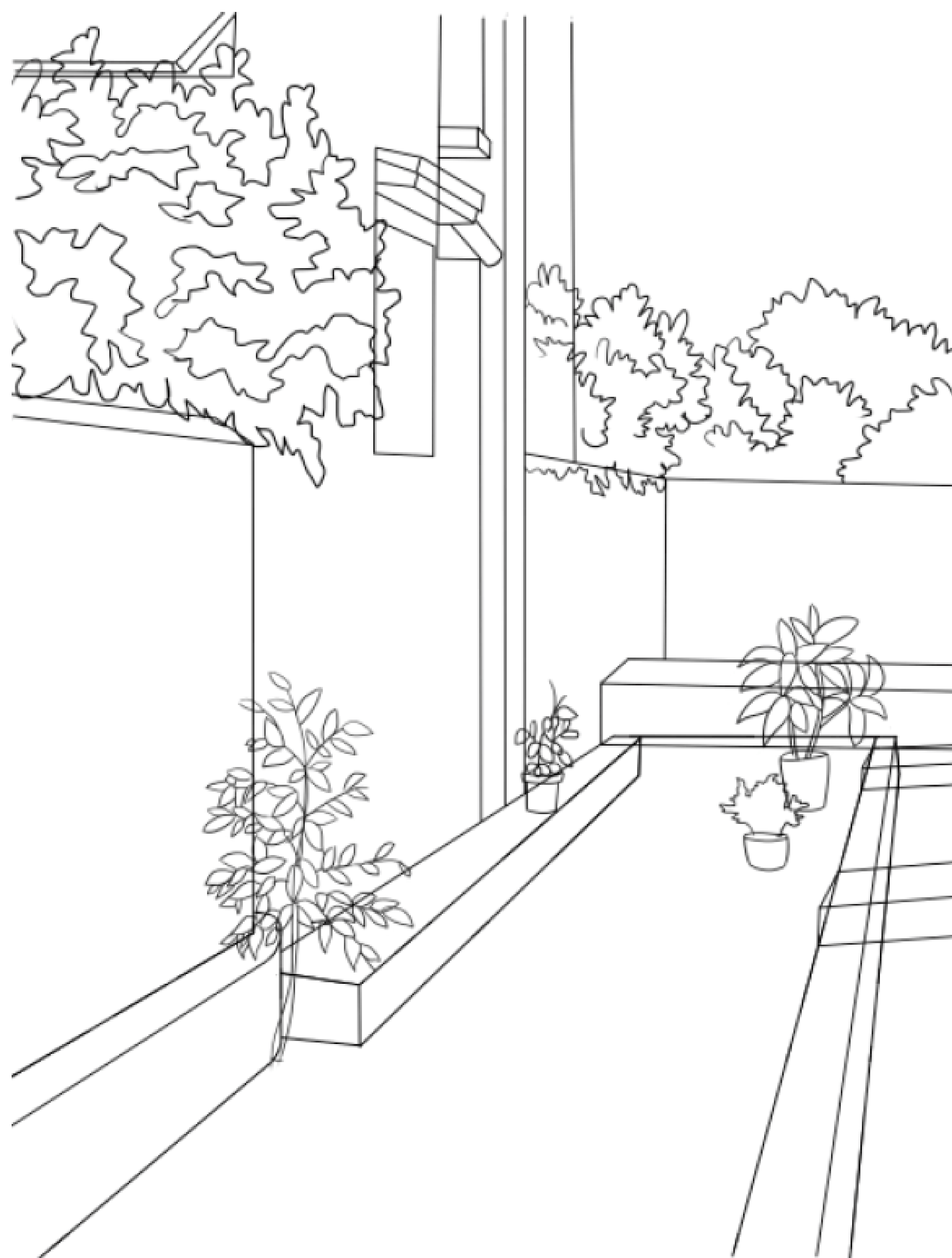


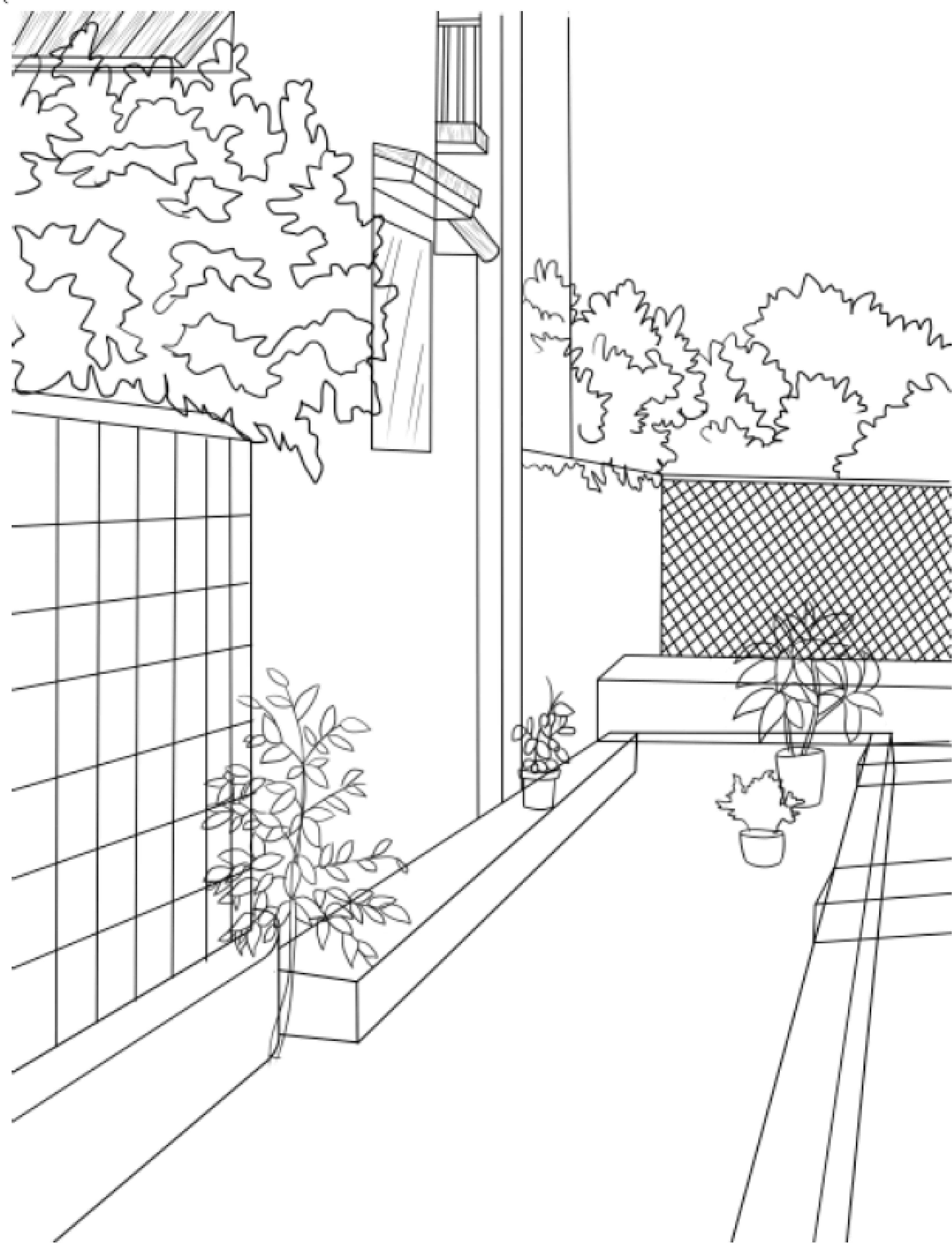


4 在建筑墙体上绘制出附属的建筑物，如房檐、窗户等物，并将其轮廓、透视和细节表达出来，丰富画面场景。

5 给室外建筑一角添加道具，如台阶旁的盆栽、围墙外大片的植物等，使画面充满生机，更显灵动。





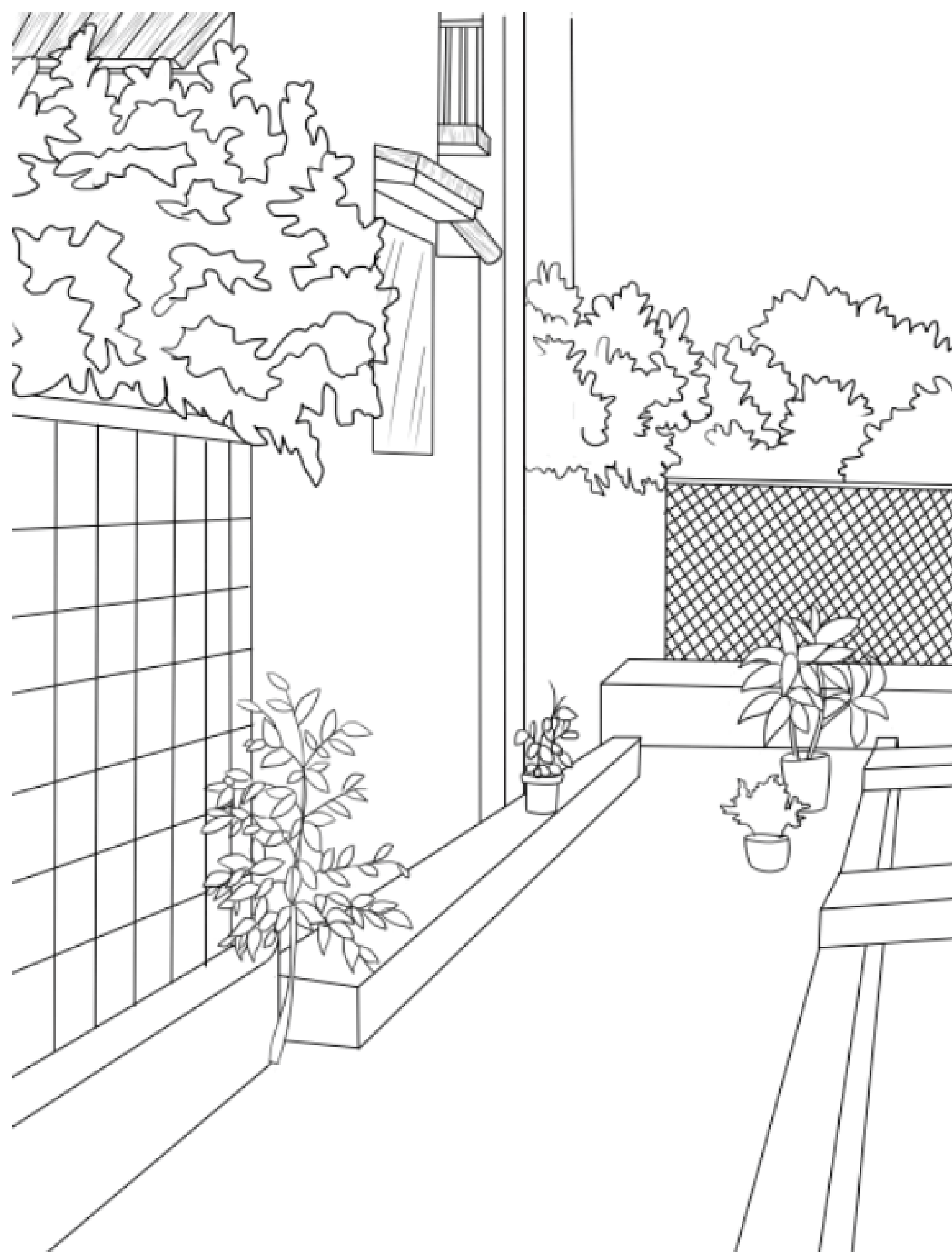


6 绘制出画面中各物体的细节，描绘出物体上的纹理效果，如房檐上的木纹、围墙上的瓷砖、铁网等，使画面更加丰富多彩。



7 细致地擦去画面中多余的线条，整理画面，完善场景布局，使画面更加饱满。









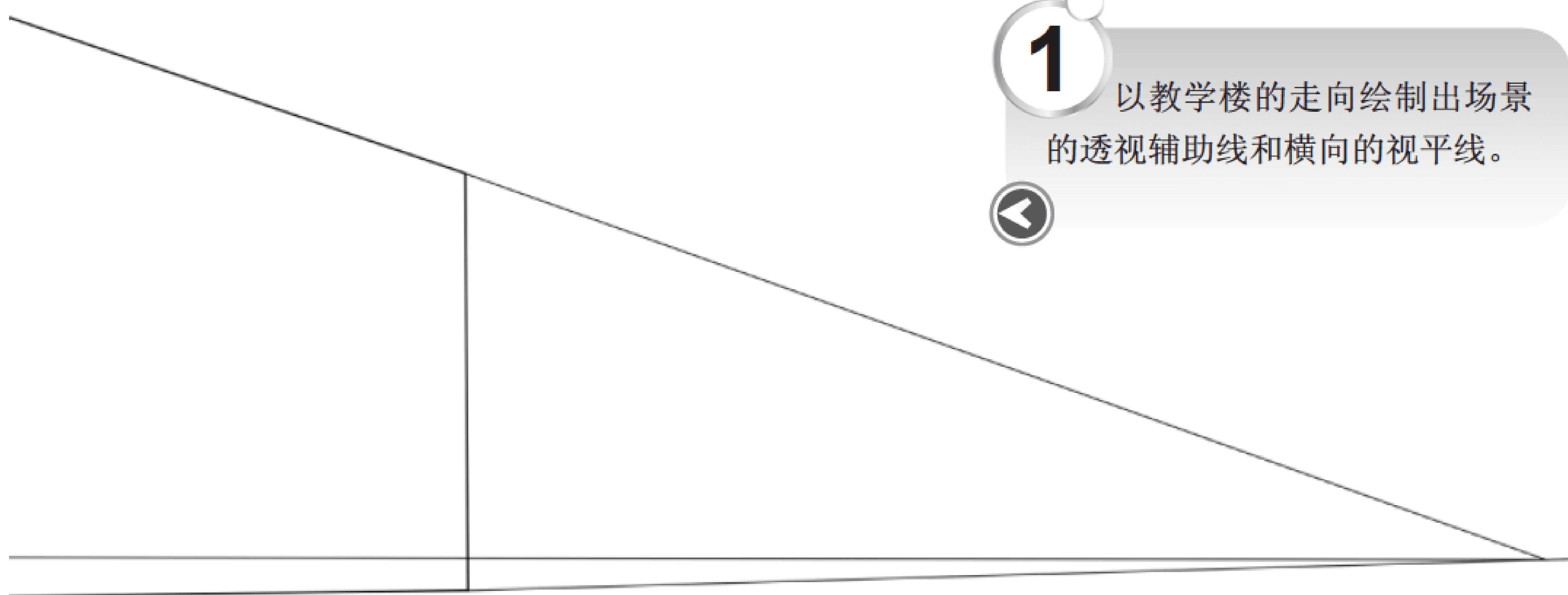
8 用排线法给场景中各物体添加光影效果，由于室外场景阳光充足，因而不宜用过于浓重的阴影，用浅淡的排线给场景营造出明亮、轻快的气氛。

注意：图中右上角的位置，用浅浅的几笔线条表现出虚拟的太阳光线的照射效果。

要想绘制出好的室外建筑场景，除了熟练地运用透视手法准确地表达出场景构图之外，还要在细节、道具等方面尽可能地融入生活元素和主题因素，使场景更加贴心，更加自然、和谐。

5.1.2 实战——校园

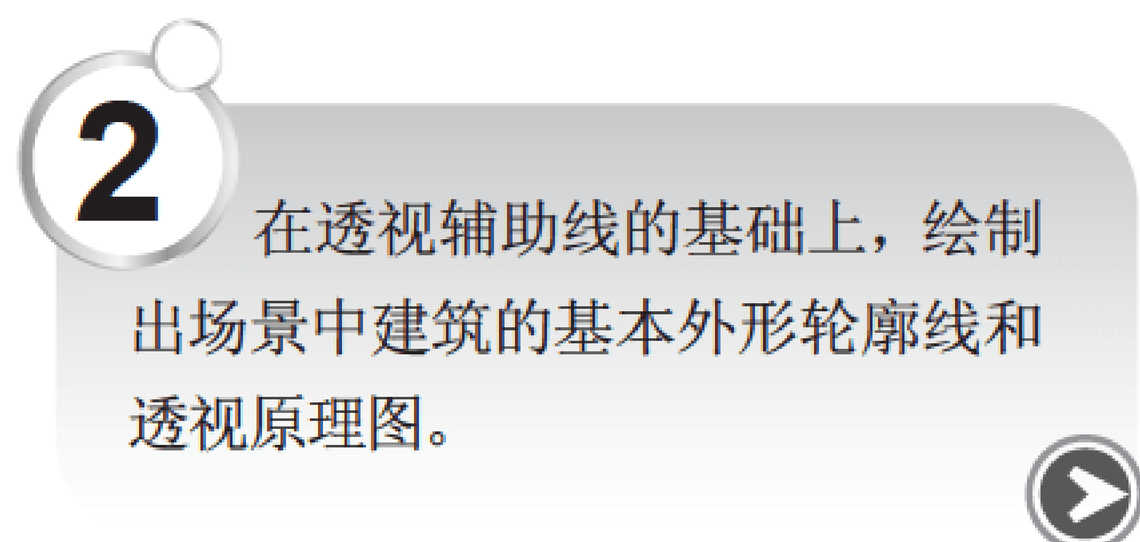
漫画按题材来分类的话，校园漫画占有重要的位置。校园漫画是以校园为舞台、学生为中心人物的漫画作品。下面一起来学习校园室外场景的绘制方法。



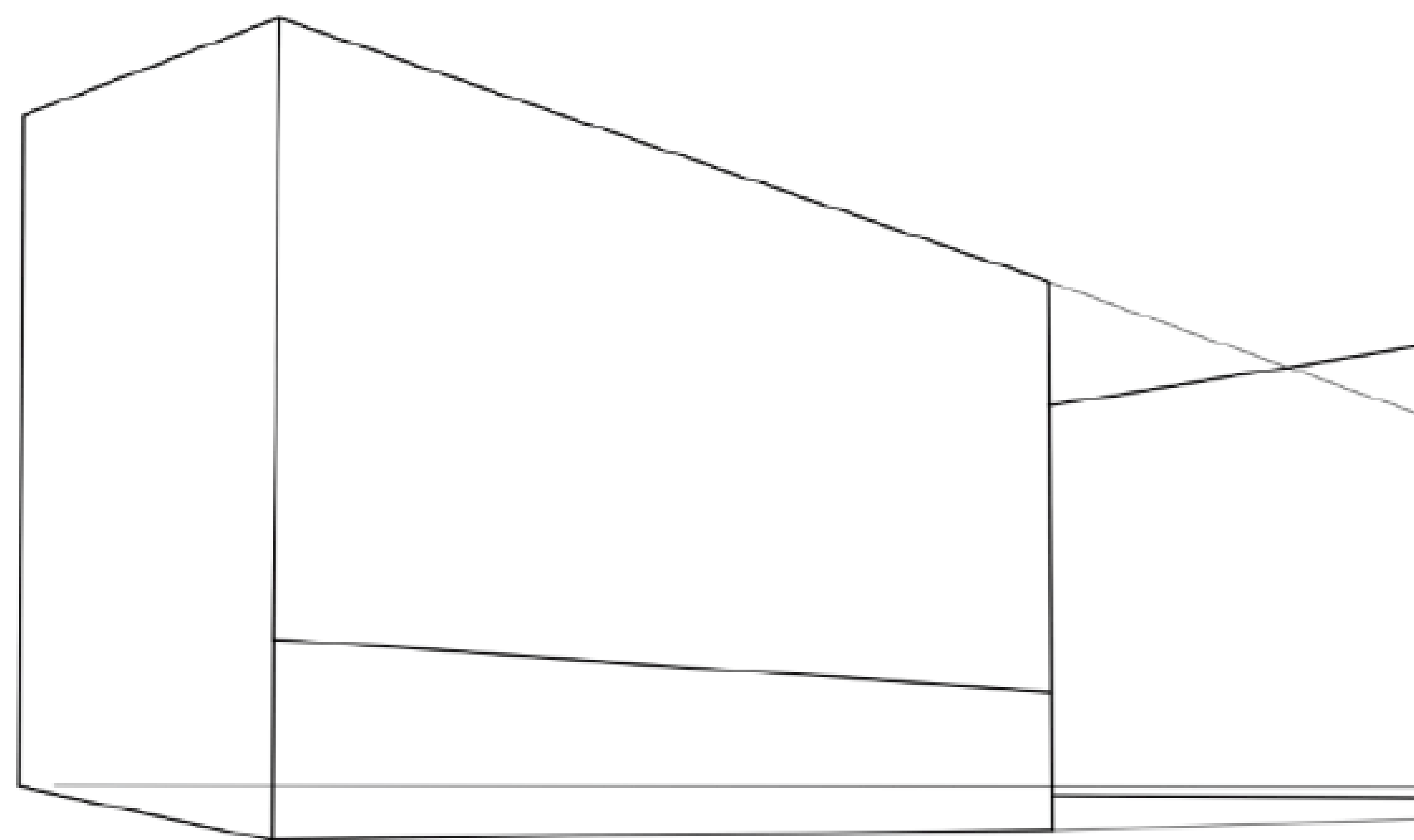
1 以教学楼的走向绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线。

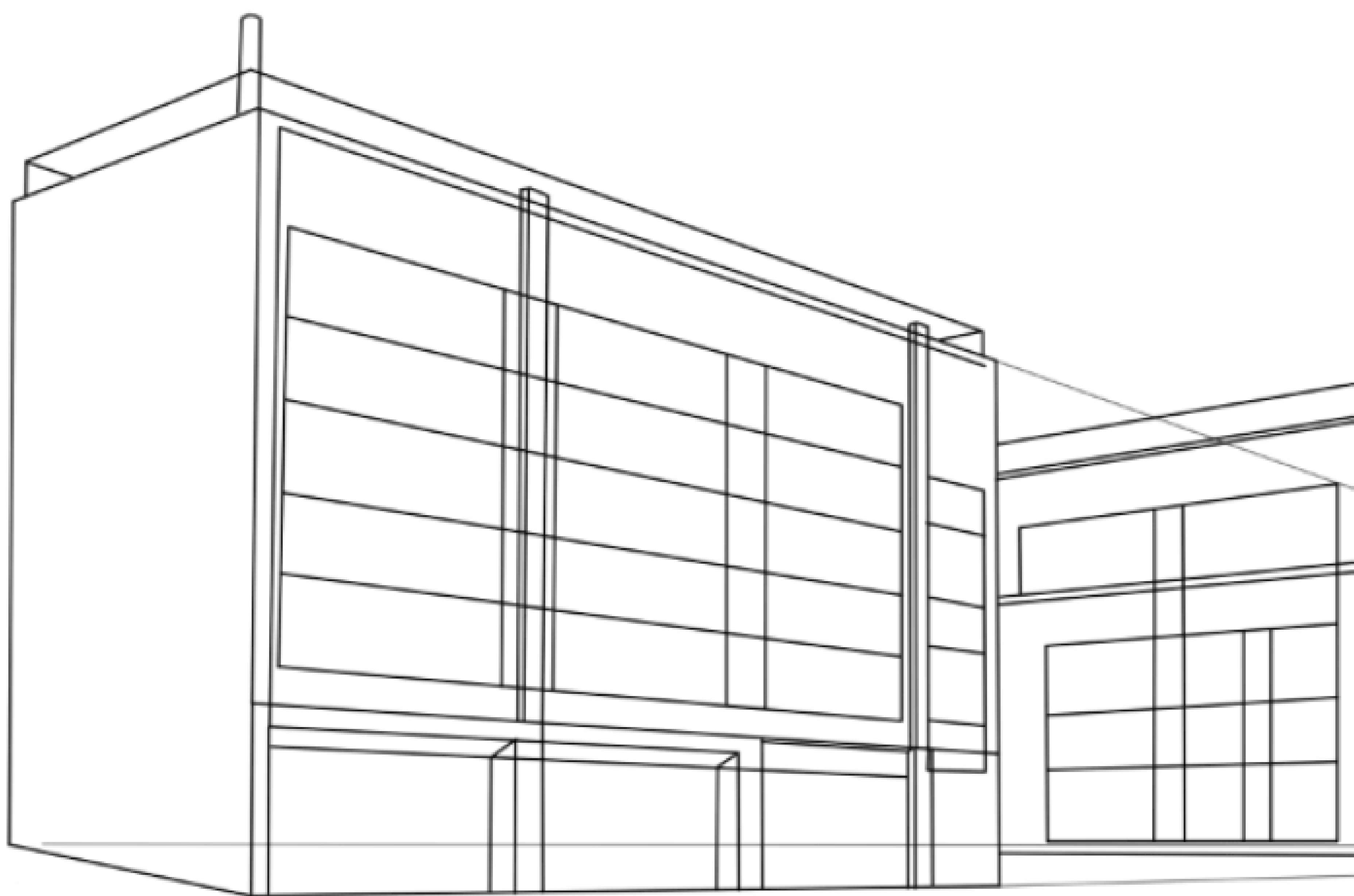


2 在透视辅助线的基础上，绘制出场景中建筑的基本外形轮廓线和透视原理图。









3 在建筑主体上绘制出柱体和门窗等物的外形线和基本透视，使画面产生立体效果。





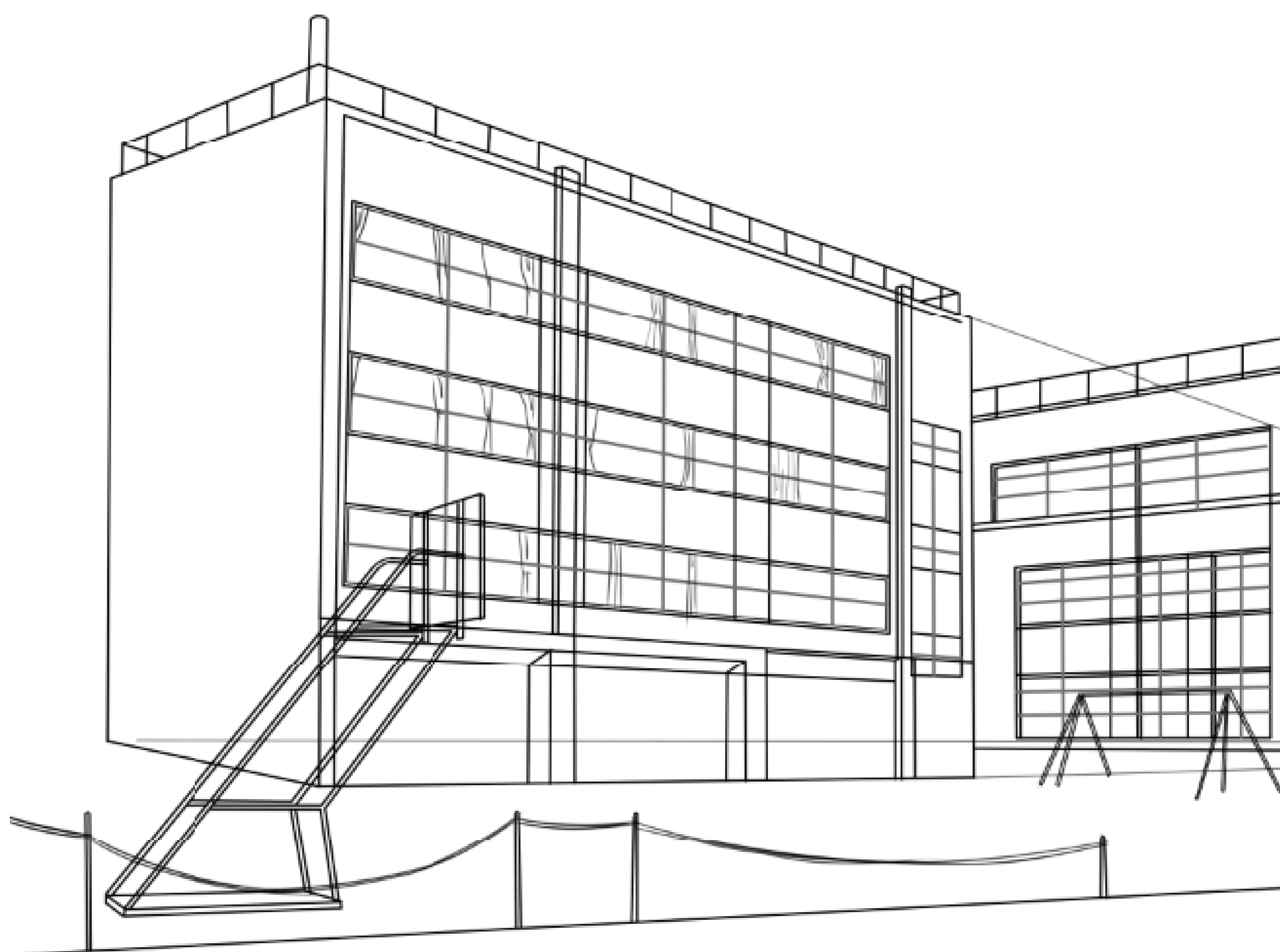


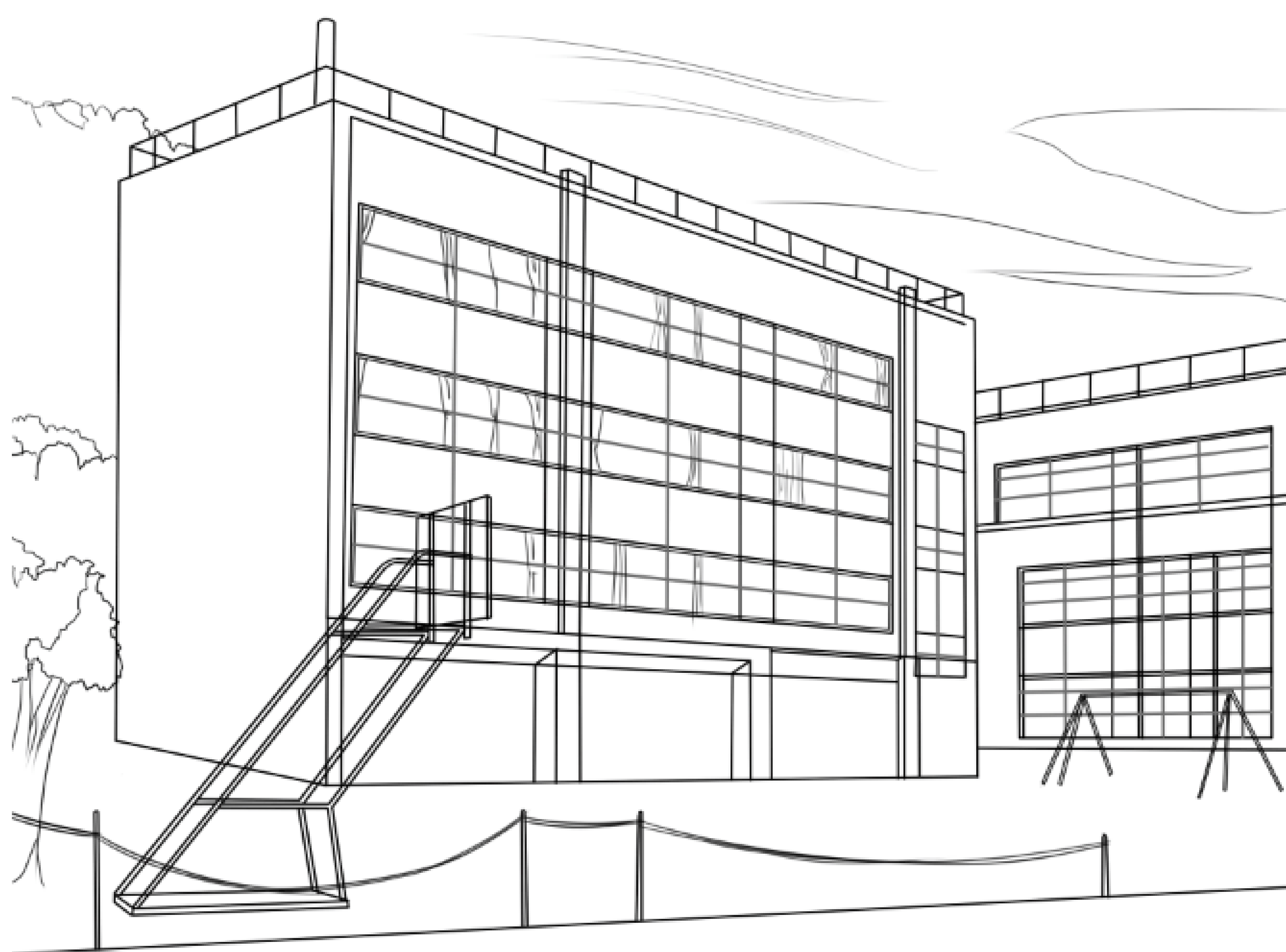
4 给场景的建筑添加线条，绘制出建筑主体上的细节和装饰物，如窗帘。完成中心场景的绘制。



5 在画面前景中绘制出地面的道具，如篮球架、单杠等，体现校园场景的主题，丰富画面。

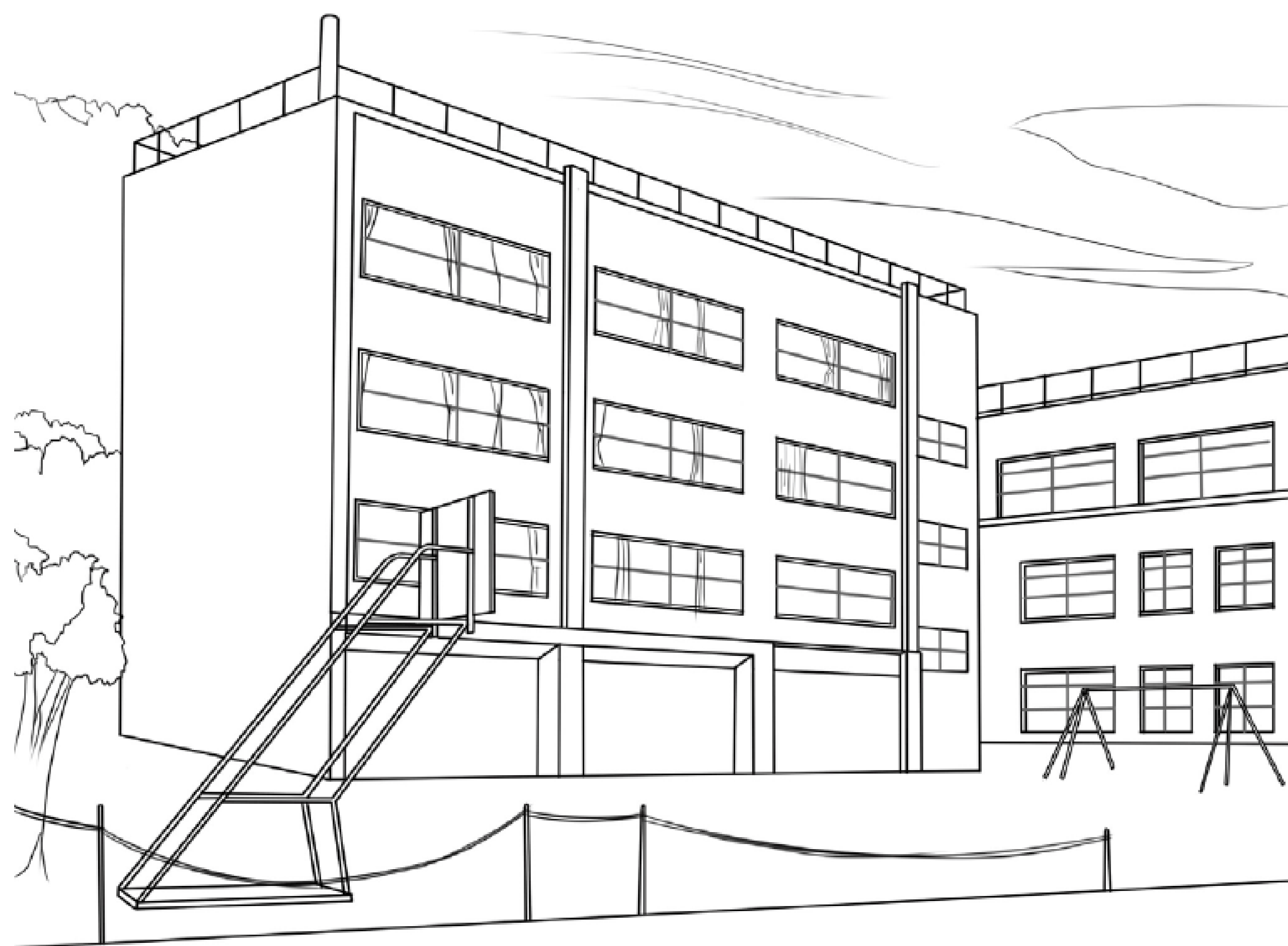






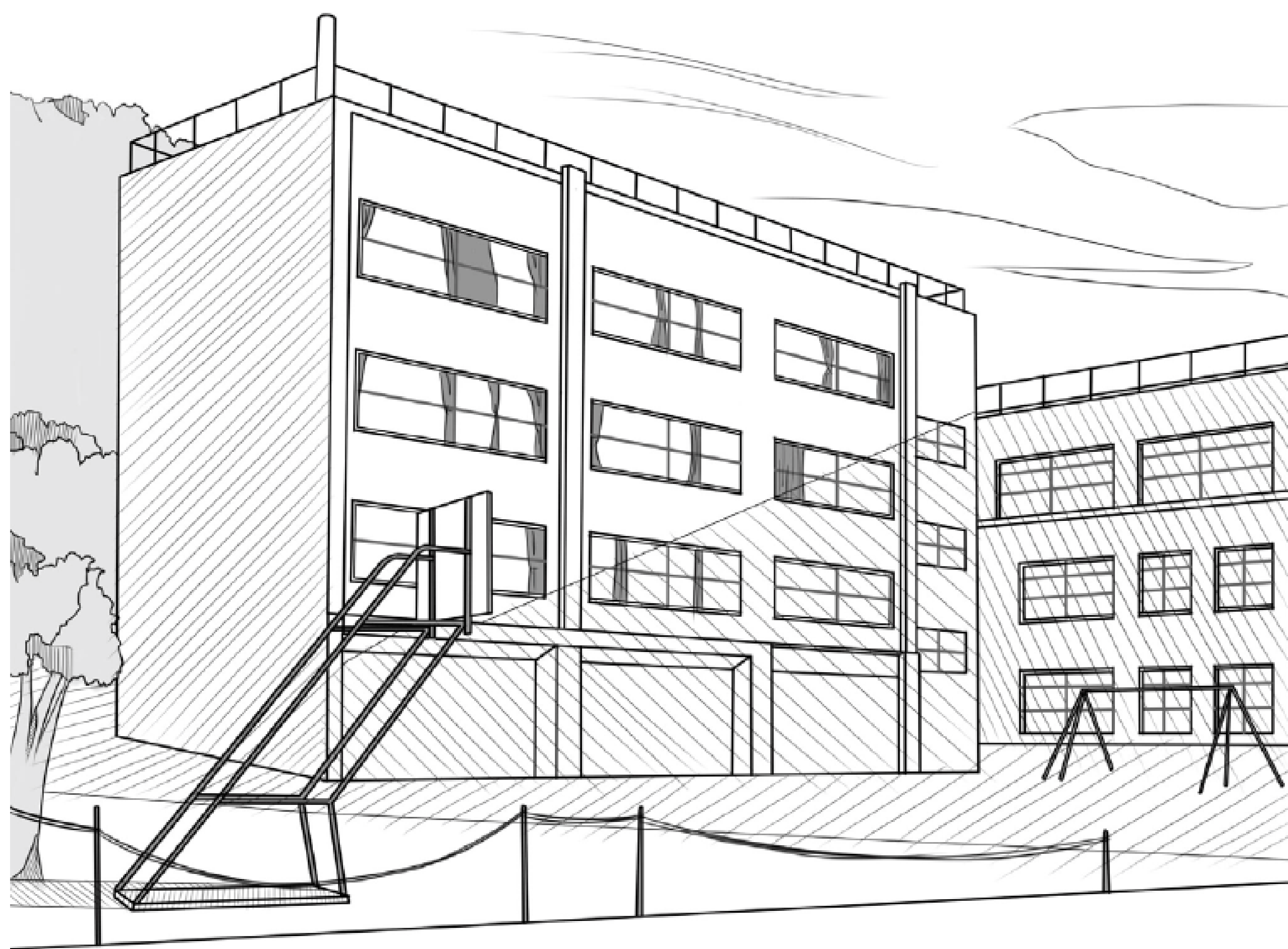
6 在场景中添加背景，如远景天空中的云朵、教学楼后的植物等，这样就完成了线稿草图的绘制。







7 注意各物体的前后位置和透视关系，细致地擦去画面中多余的线条，整理画面，使画面视觉上干净整洁。



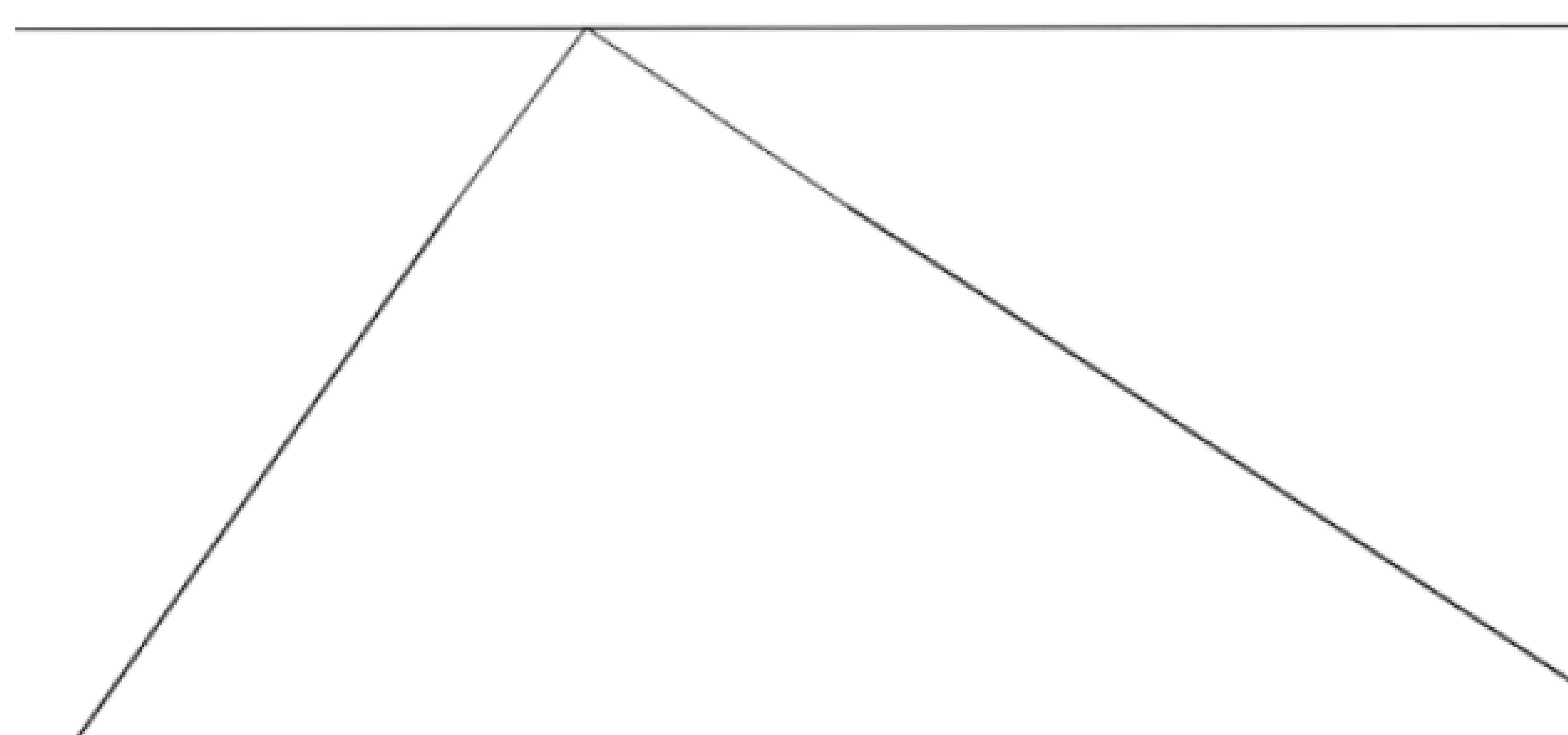


8 用不同深浅的灰度给场景加上特效，如远处的树木、房屋内的窗帘；用排线法给场景添加大面积浅淡、稀疏的阴影，打造出明亮、生动的校园气氛。



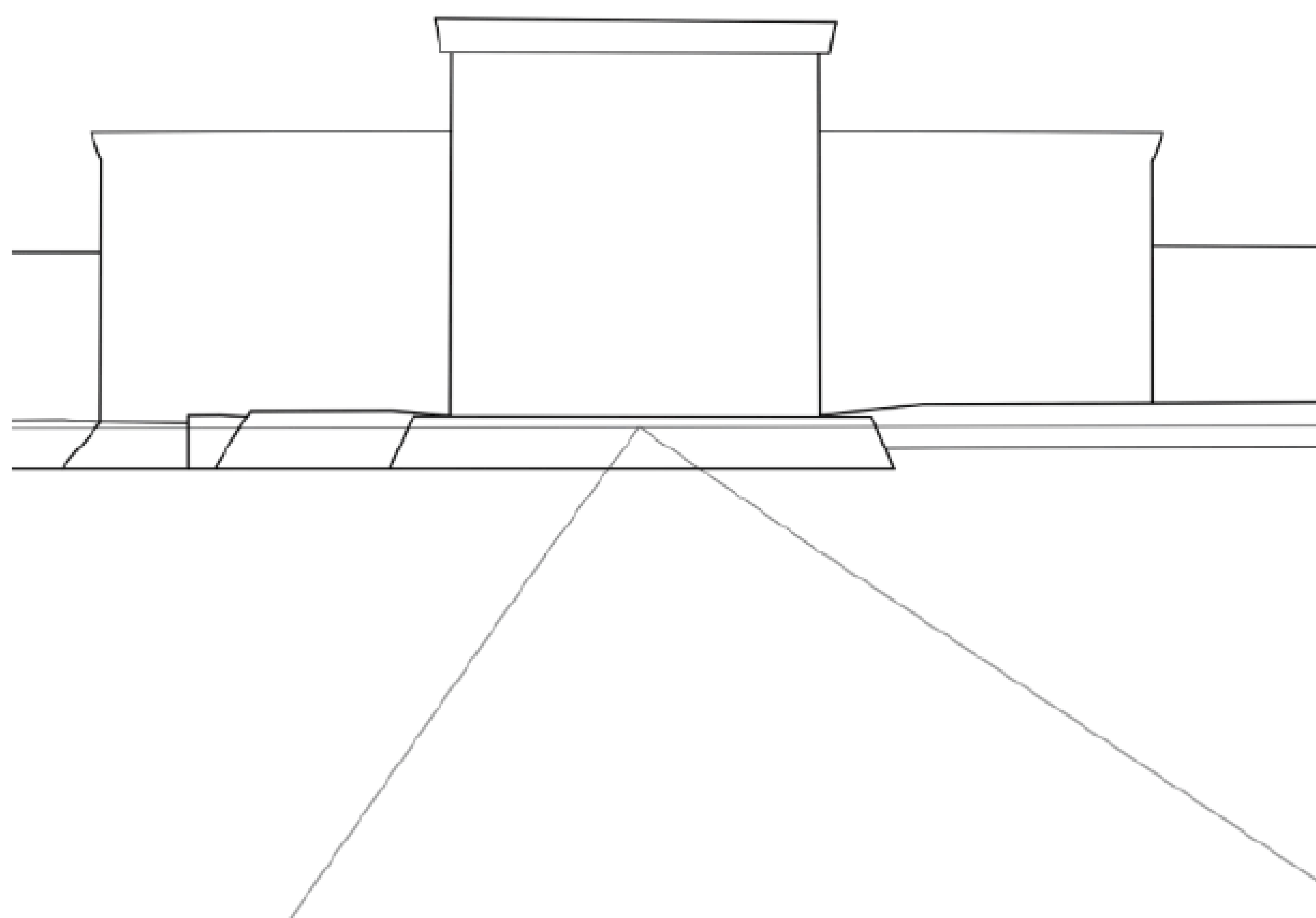
5.1.3　实战——火车站

火车站是漫画中十分常见的室外场景之一，是漫画人物远行的必经场所。下面一起来学习火车站的绘制。



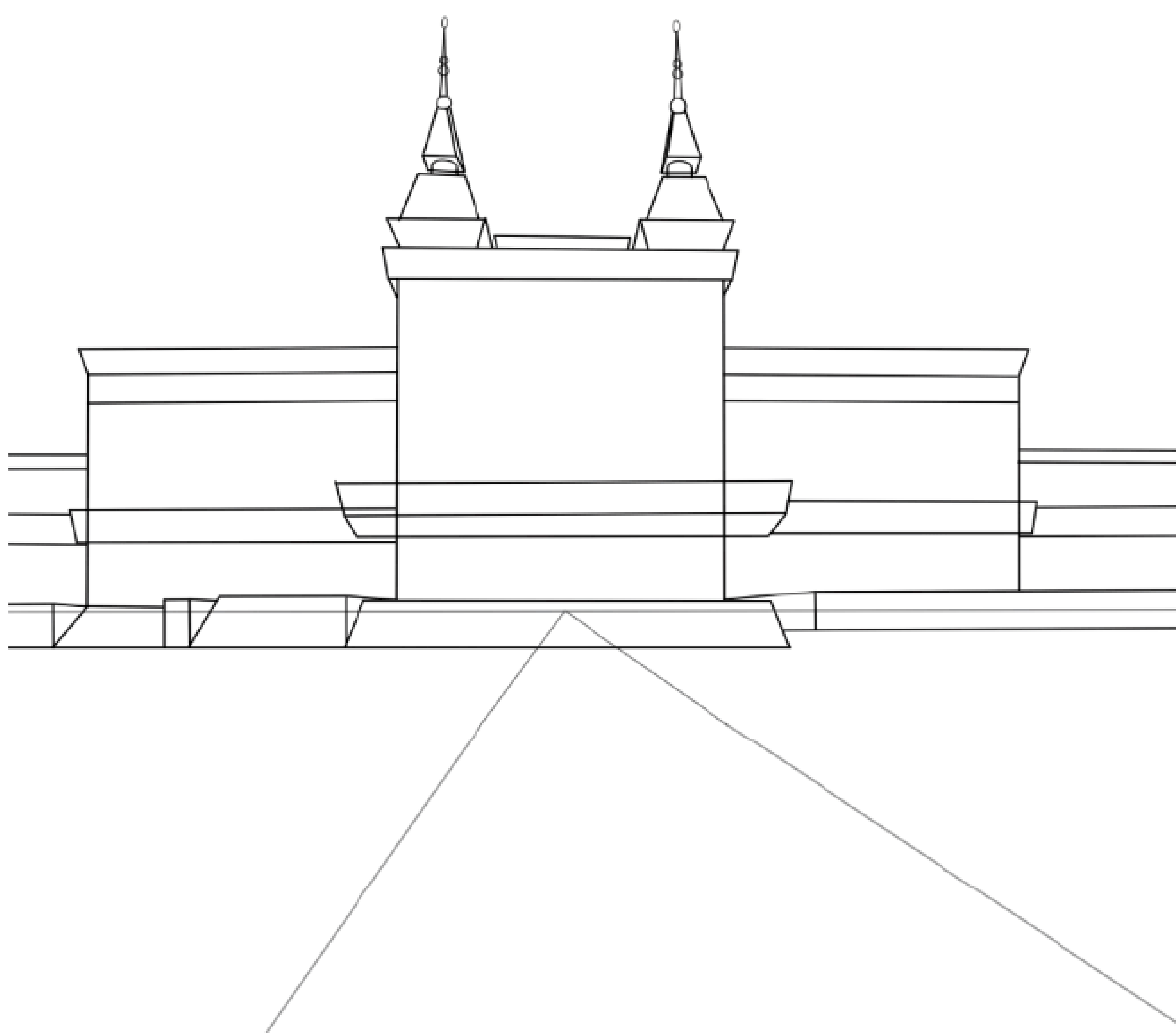
1 以火车站地面建筑的进深绘制出场景的透视辅助线以及横向的视平线。





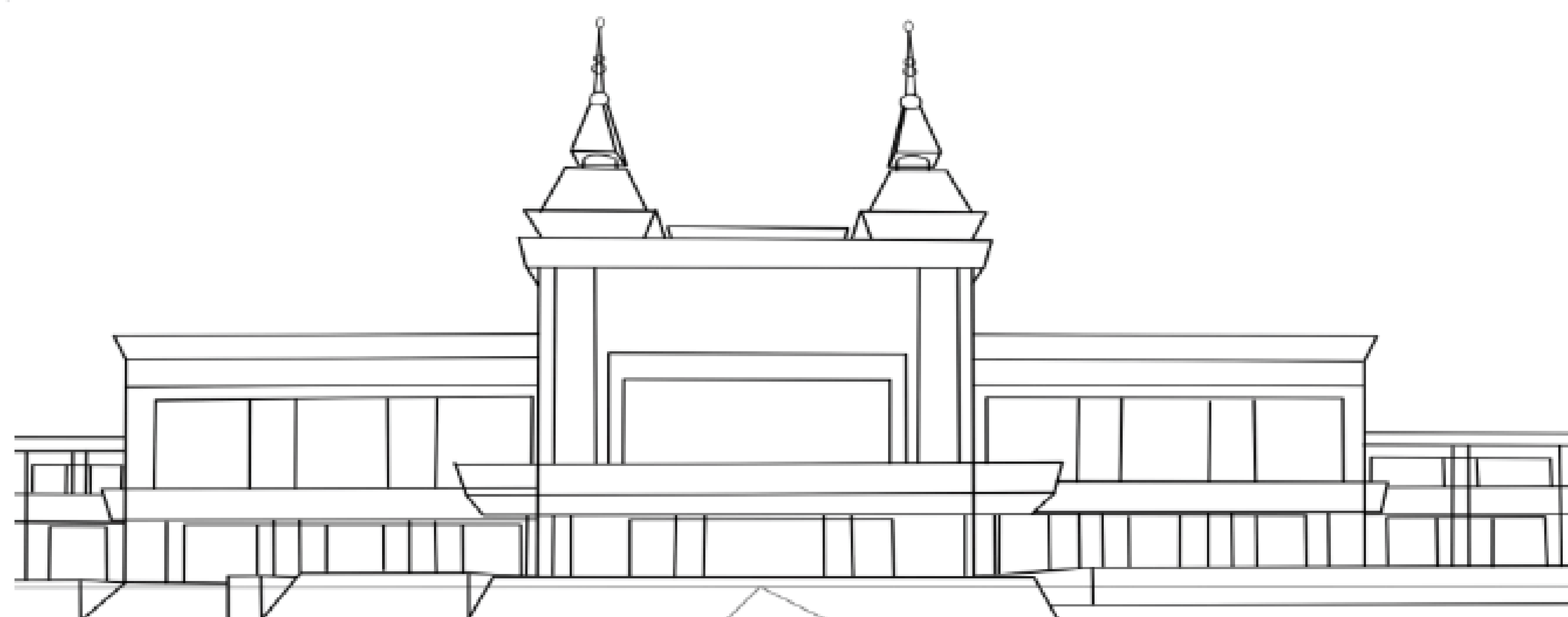
2 根据视平线，接下来绘制出场景中主体建筑的基本外形轮廓线。





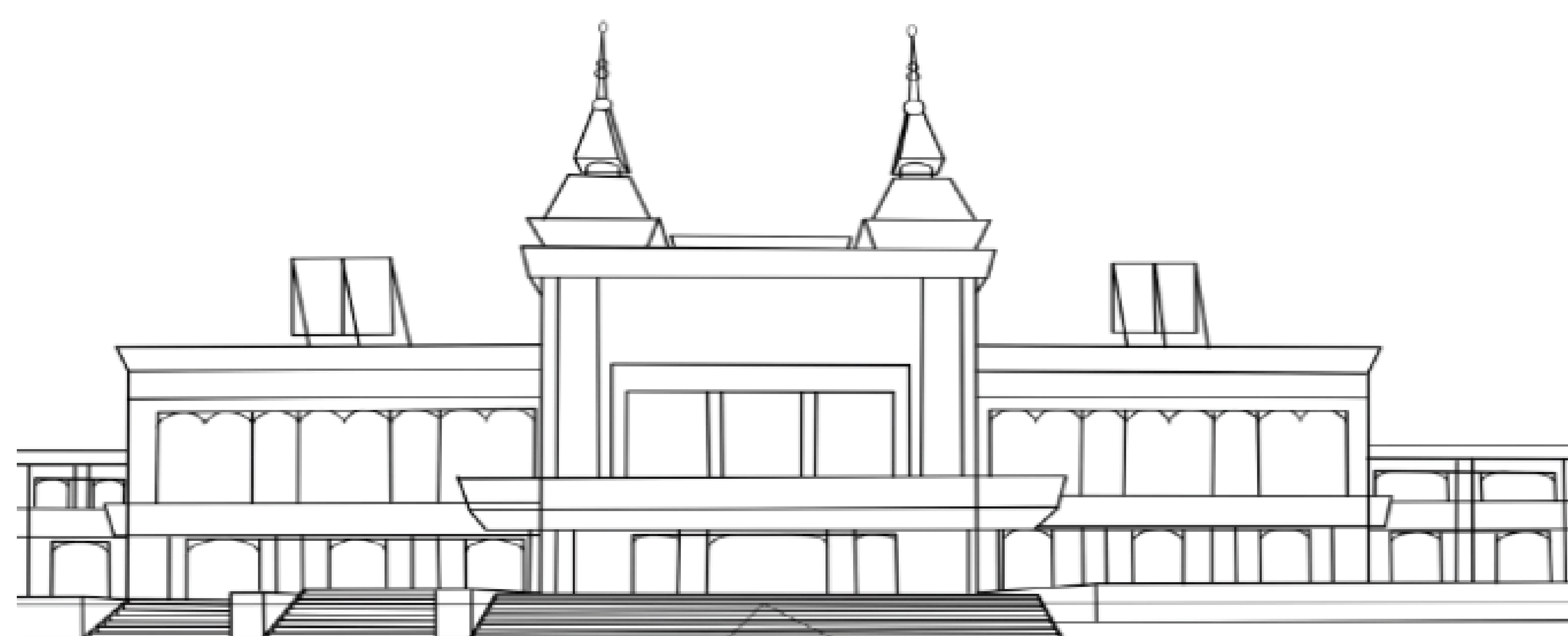
3 绘制出火车站装饰建筑的外形线，并将画面中各建筑的透视原理图表达出来。

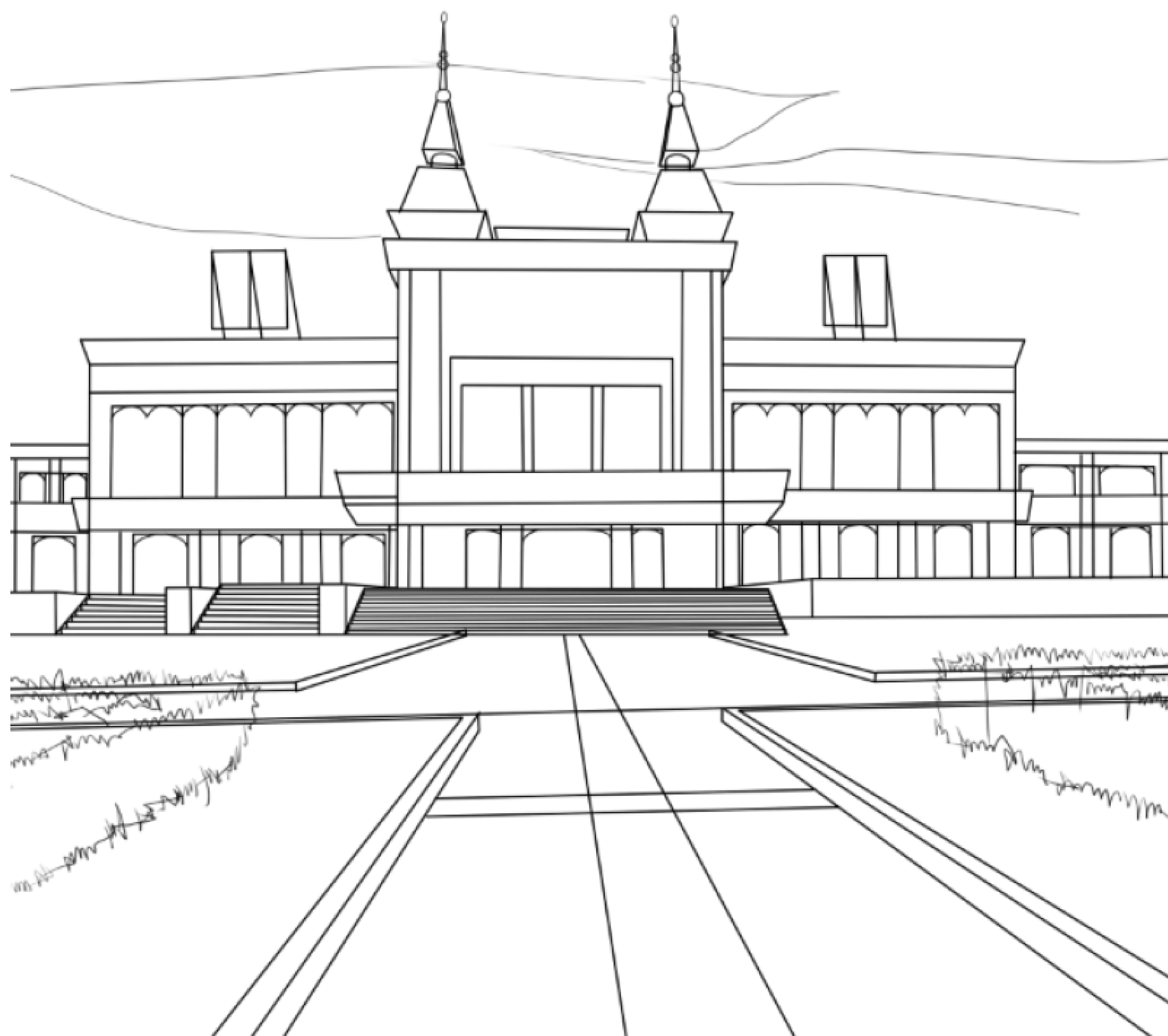




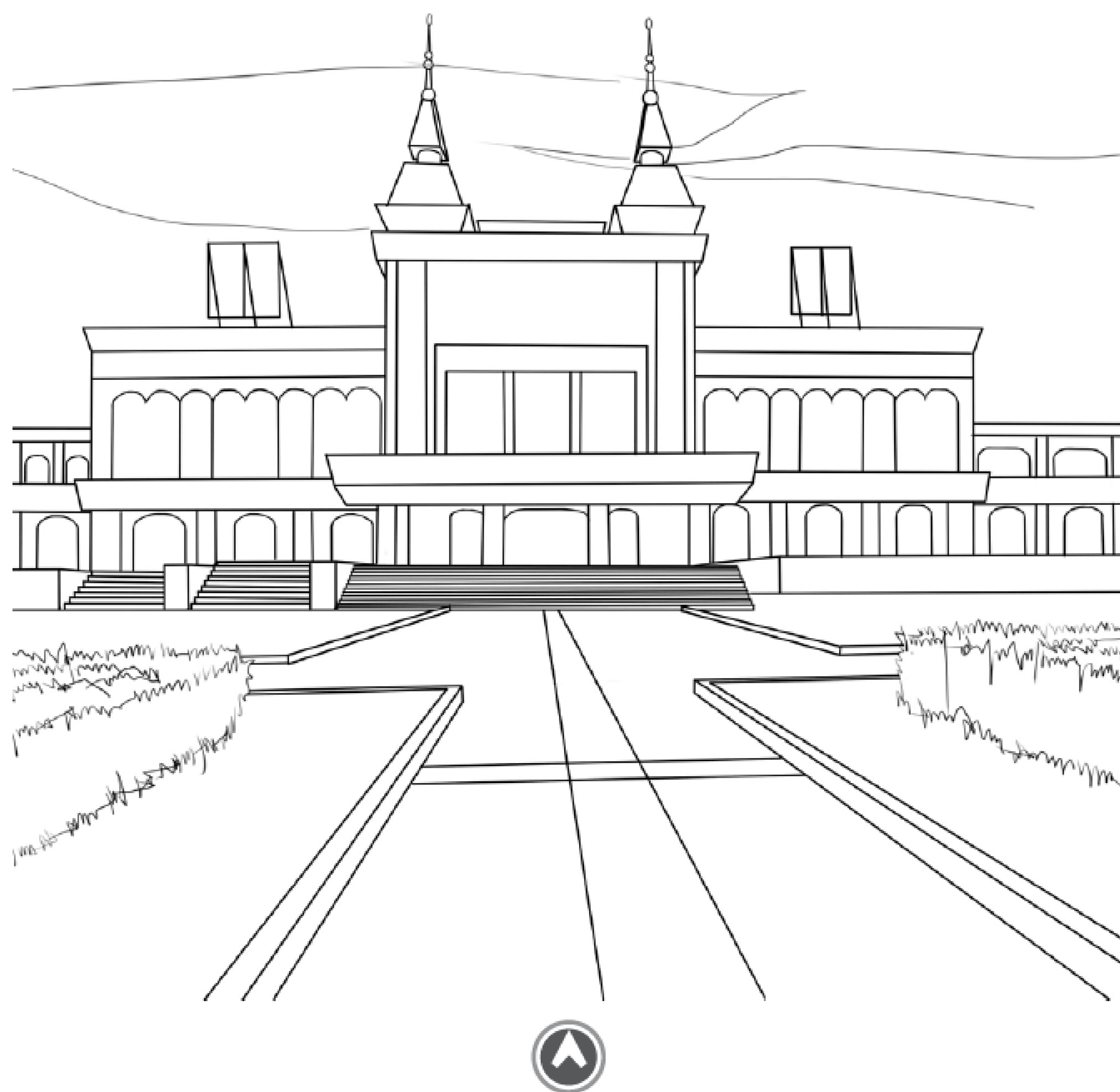
4 在建筑主体上绘制出柱子、门窗等物的外形轮廓线，使建筑主体更加丰富。

5 绘制出建筑主体上的所有物体以及各物体的细节和透视，完成建筑主体的绘制。

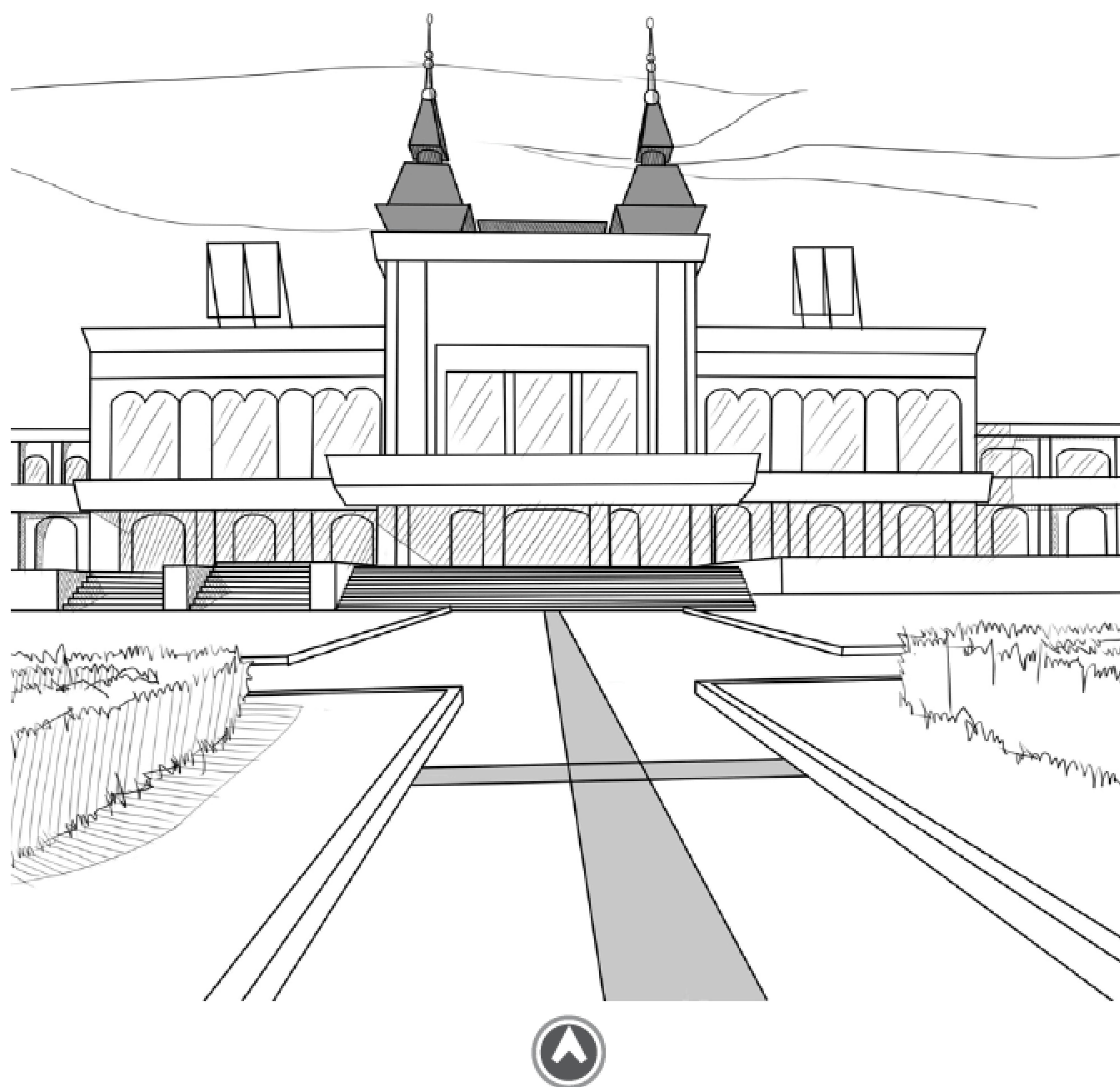




6 给场景添加线条，绘制出近景的道路和草木、远景天空的云朵等，这样就完成了线稿草图的绘制。



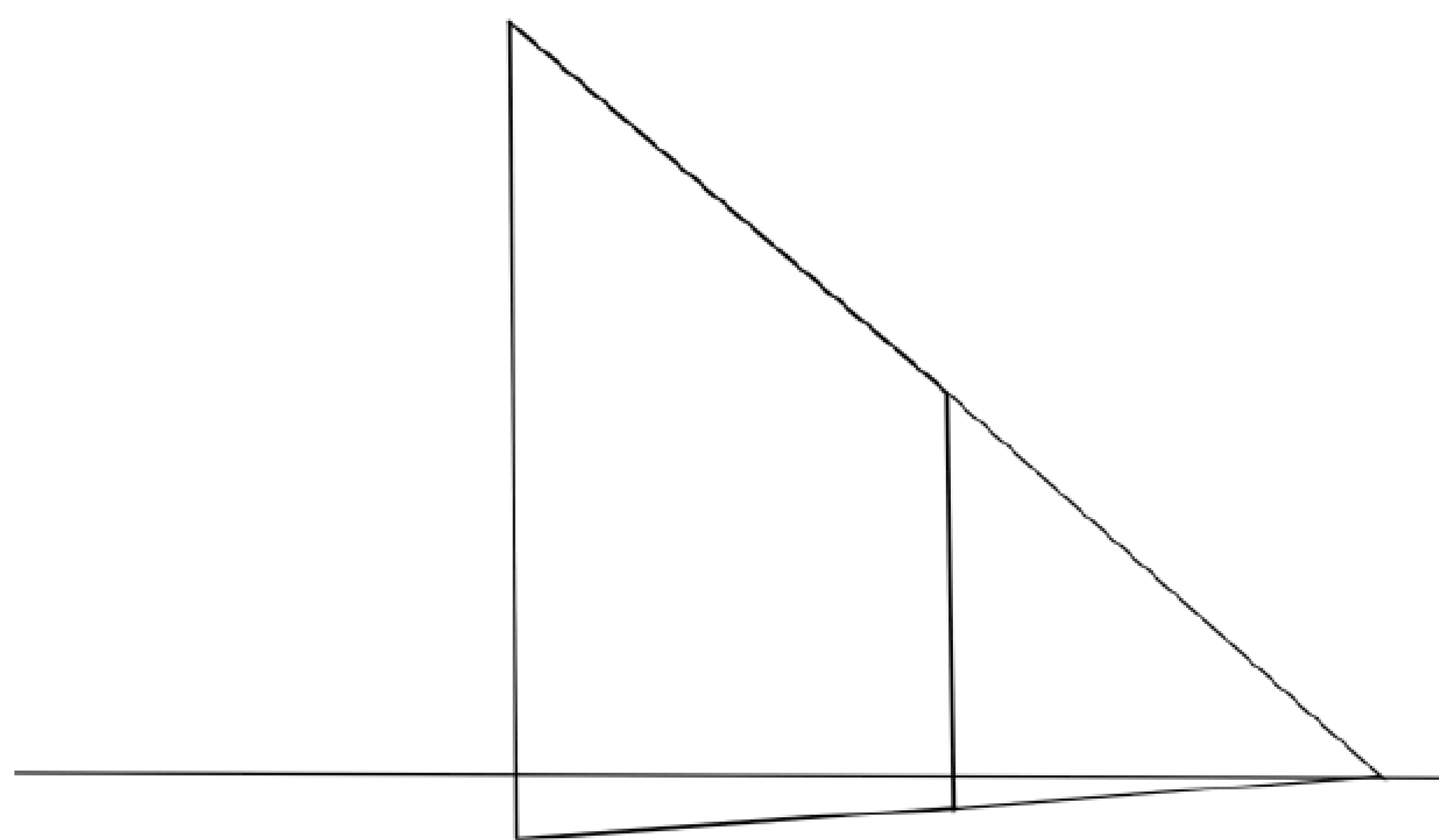
7 擦去画面中多余的线条，细致地整理画面，使画面干净清爽。



8 用不同深浅的灰度给场景加上特效，如道路的标志、建筑体上的代表装饰物；用三两根斜线表示玻璃效果，用排线法给场景添加大面积的阴影。火车站场景效果完成。

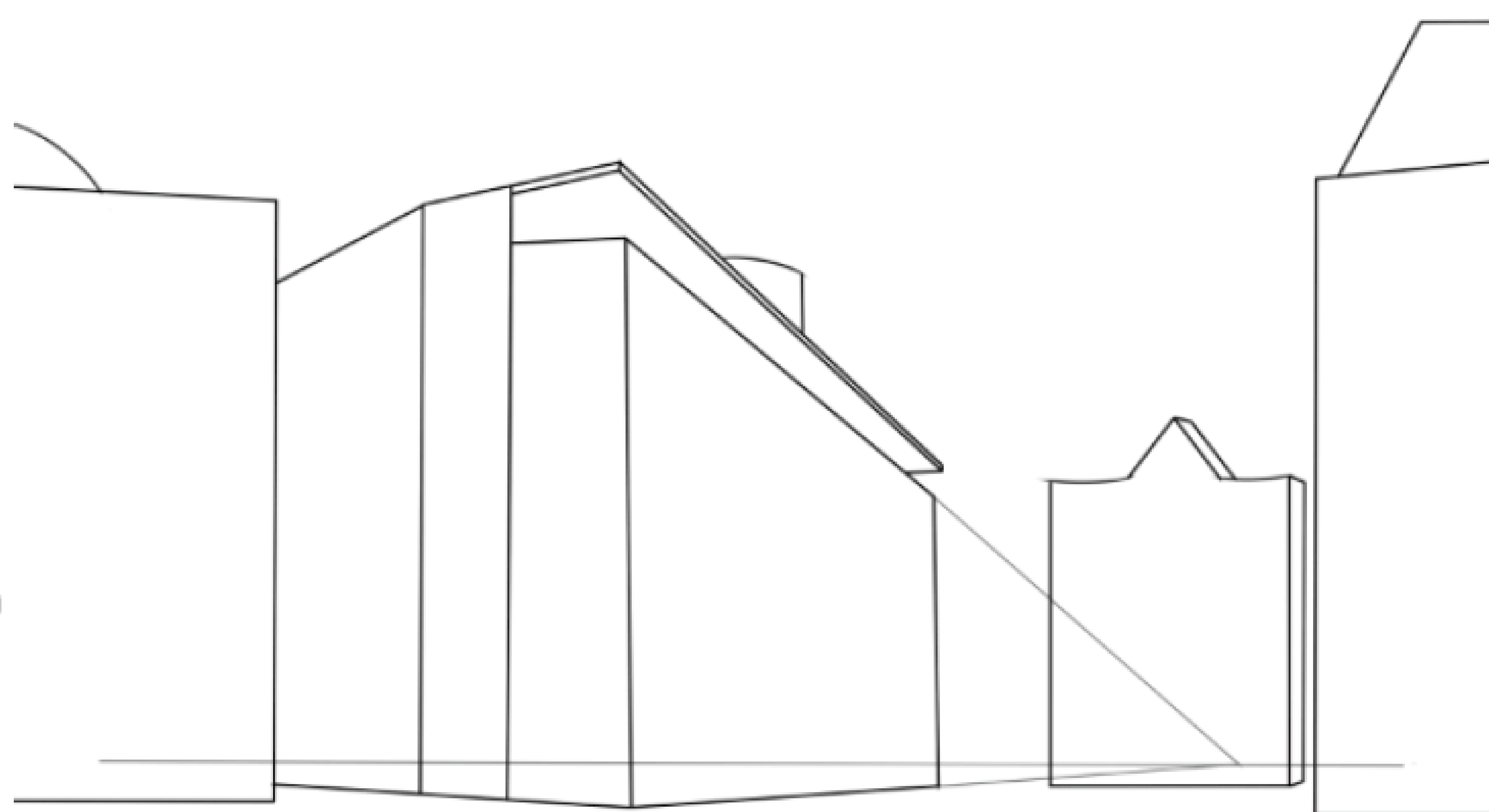
5.1.4 实战——广场

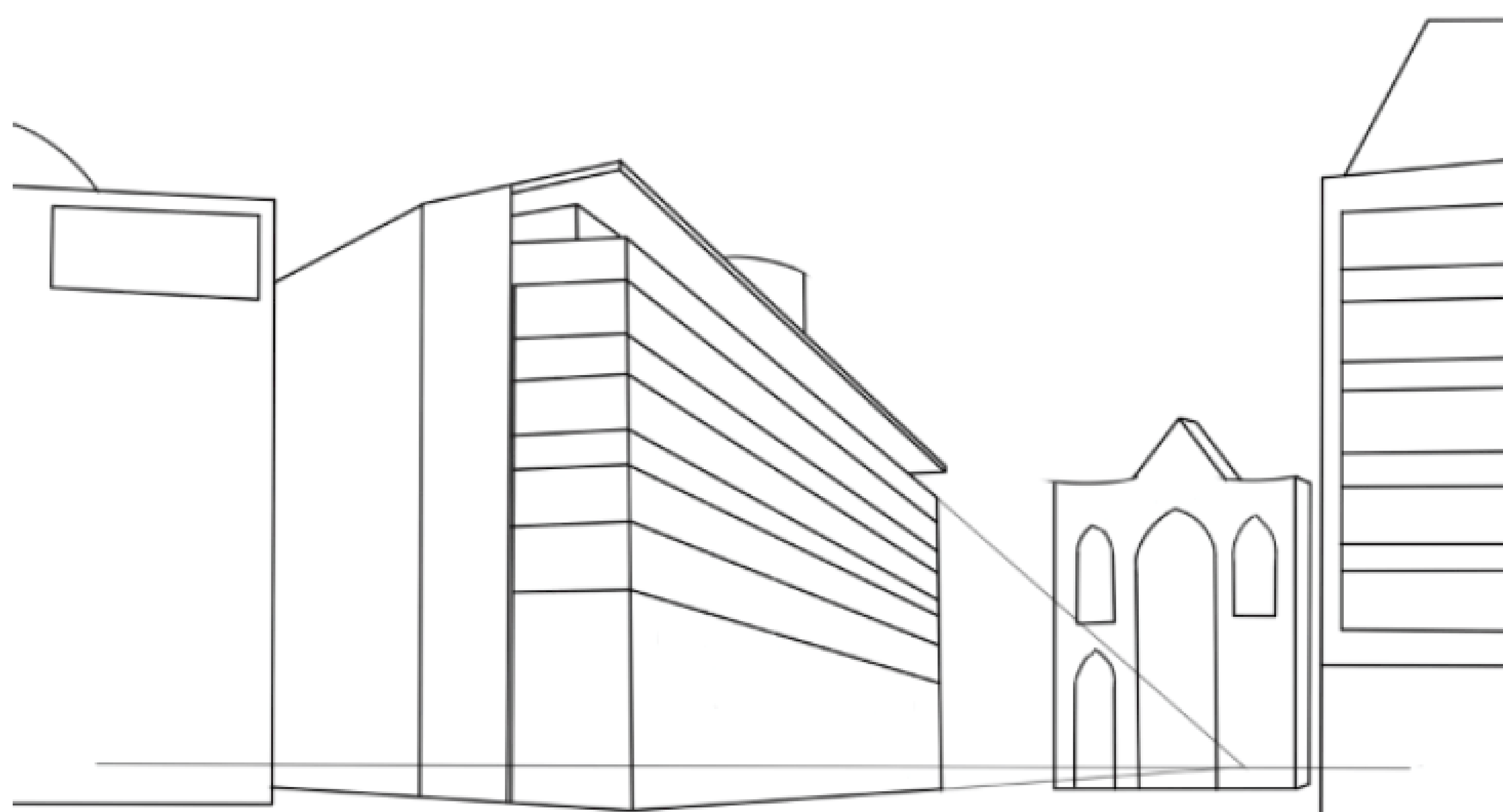
广场是城市道路的枢纽，能集中表现一个城市的艺术面貌和特点，所以广场也是漫画中不可缺少的表达主题的场景之一。



1 以场景中建筑的走向绘制出透视辅助线和横向的视平线。

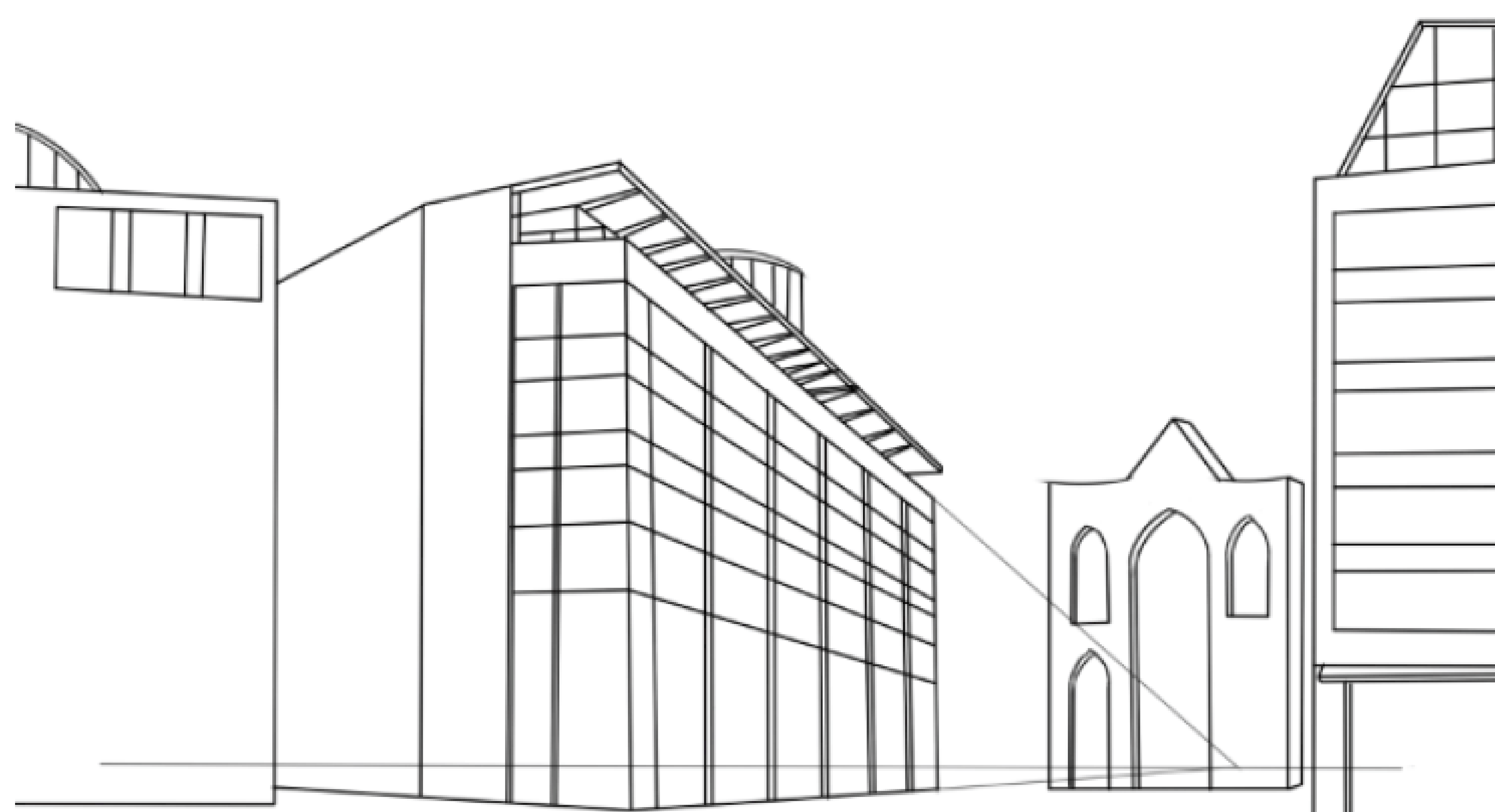
2 在透视辅助线的基础上，绘制出场景中建筑的基本外形轮廓线以及透视原理图，使画面产生立体效果。





3 给建筑主体添加线条，绘制出门窗等物的外形线和基本透视，使场景画面更加丰富。





4 绘制出建筑门窗的细节和透视效果，使画面更加生动、立体。



5 在画面中添加道具，绘制出广场上的雕像、路灯、长椅等物的外形轮廓线和基本透视。

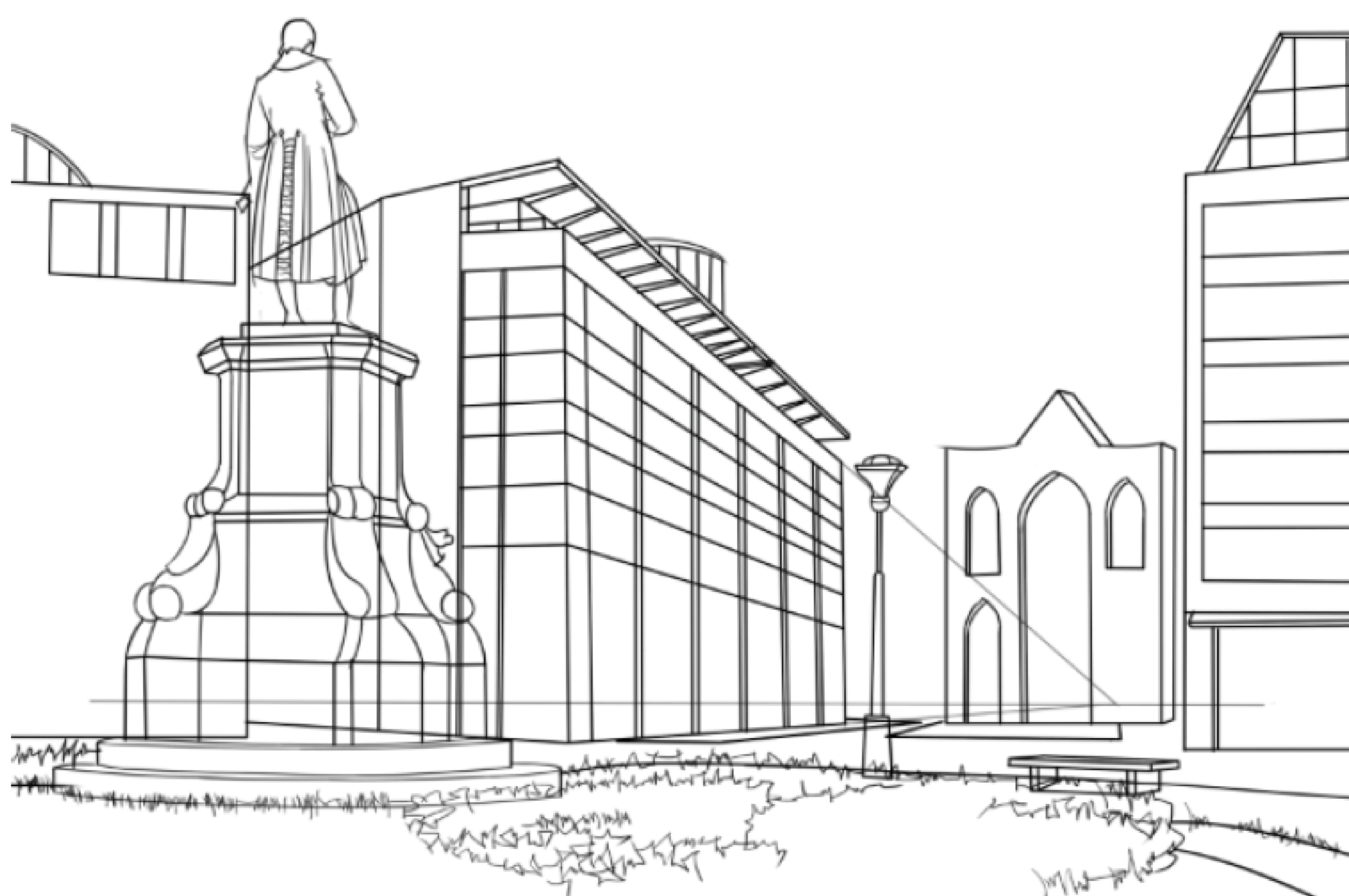






6 给道具添加线条，仔细地描绘出道具的细节部分。





7 给广场的地面添加道路、草地等设施，丰富画面。



8 继续给场景添加物体，绘制出广场上的树木。







9 给场景添加远景，如天空的云朵等，使画面更加真实、自然，不空洞。

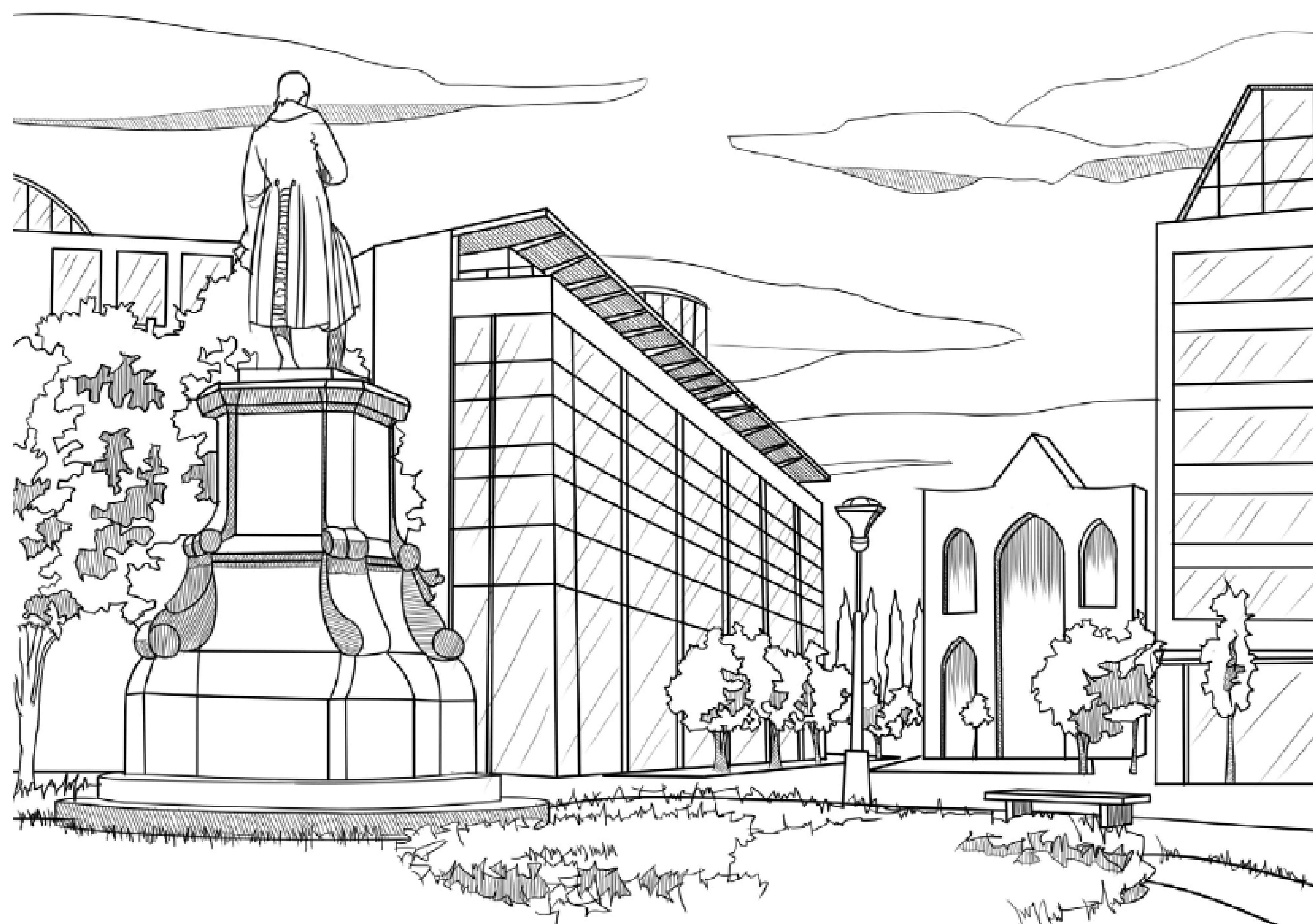








10 细致地擦去画面中多余的线条，注意各物体的前后远近位置以及透视关系。





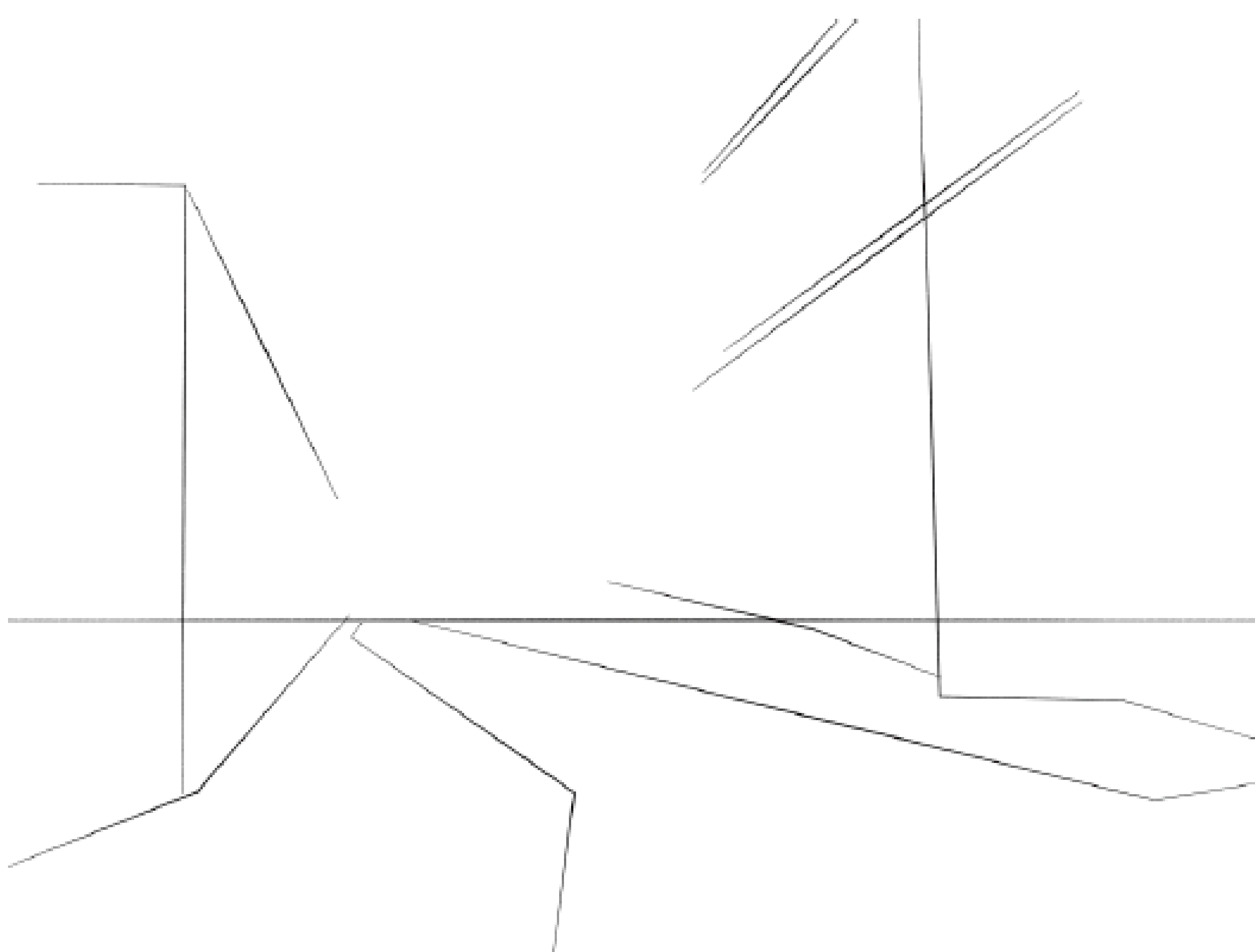
11 用两三根线条给玻璃添加效果，用排线法给场景添加阴影效果，使画面更加自然、和谐、有立体感。广场效果图绘制完成。

5.2　公共设施场景

公共设施是由政府或其他组织机构提供的属于社会的给公众享用或使用的公共物品或设备，比较常见的有街道、公园、游乐场等。下面来学习如何绘制这些公共设施场景。

5.2.1　实战——街道

室外场景一般都是露天的，会有一些自然风光，下面以街道为例来进行讲解。

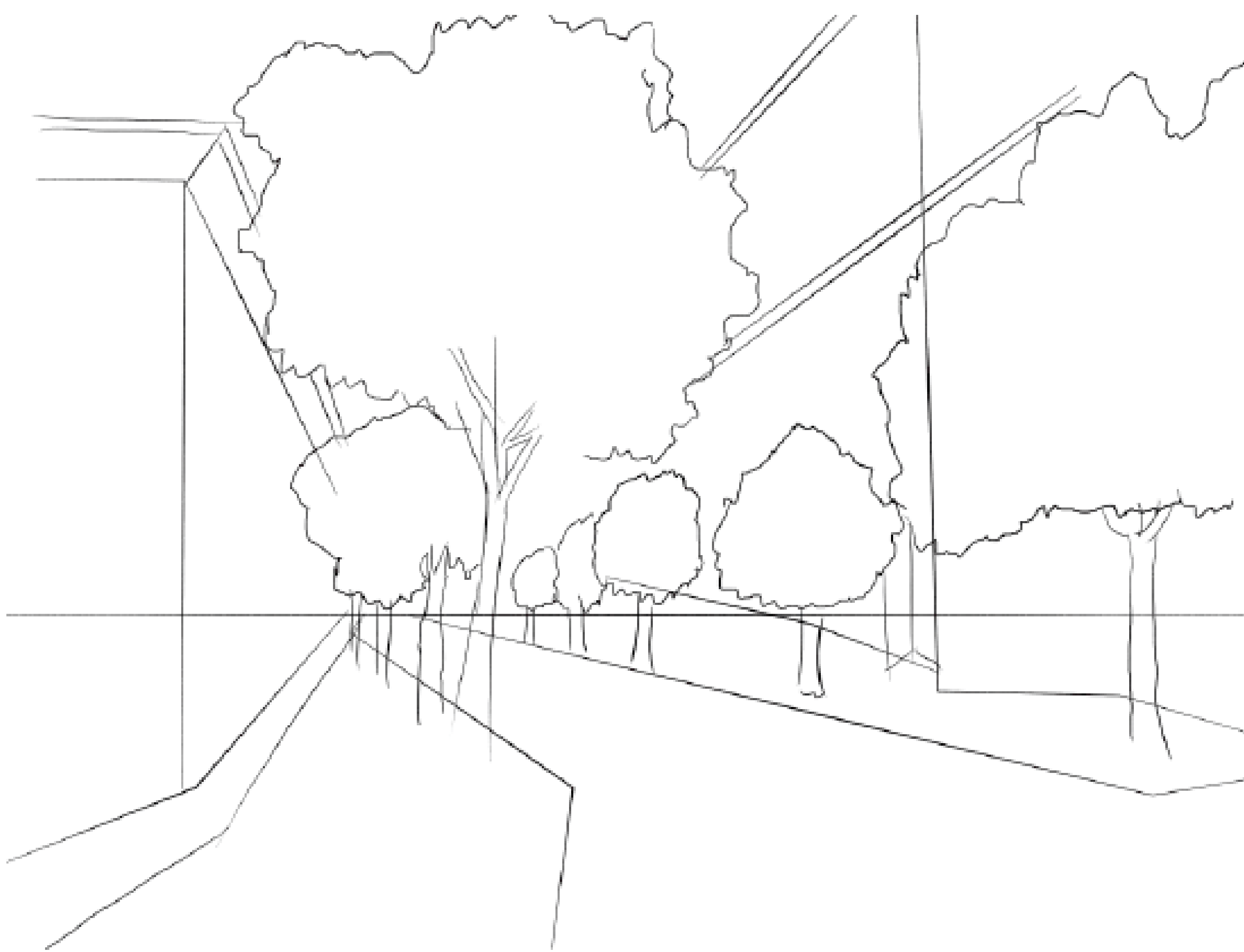


1 这是一个一点透视，中间的点为灭点，中间的横线为视平线。



2 以走道为主，将两边的建筑和树木绘制出来，注意，所有的立面体都与视平线垂直。



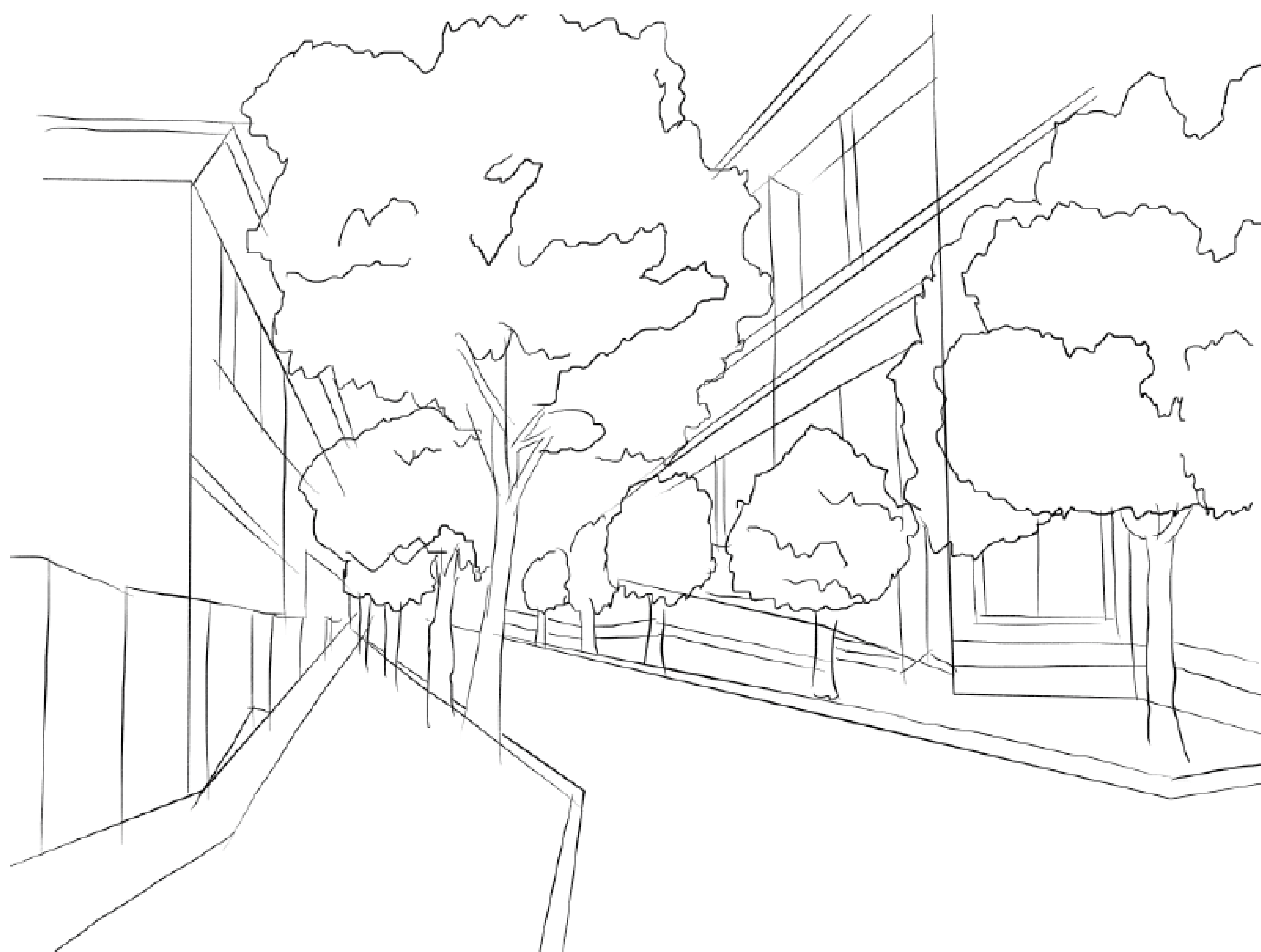




3 继续给两边的走道添加线条，将画面完善，使建筑物的形体体现出来。









4 完善走道的线条，给树木添加线条，使树木看起来有层次感，给画面上的建筑物的墙壁添加线条，使窗户门框都体现出来。

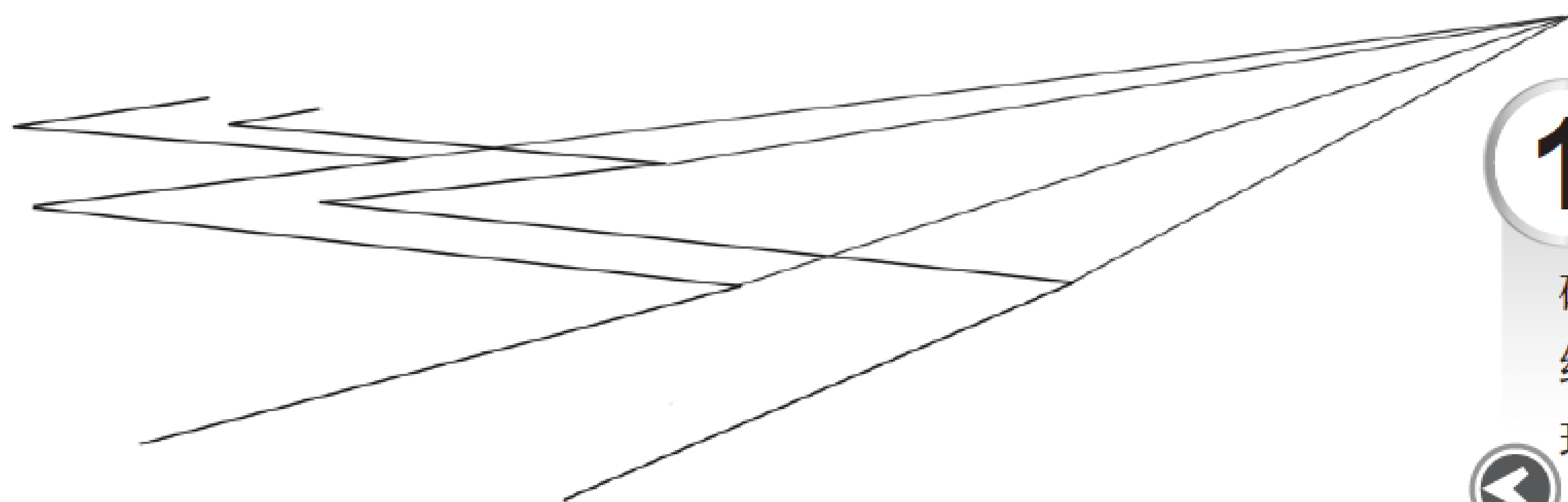




5 整理画面，擦去多余的线条，给画面添加简单的阴影效果，给窗户添加一两根线条，表示玻璃的反光效果，室外场景绘制完成。

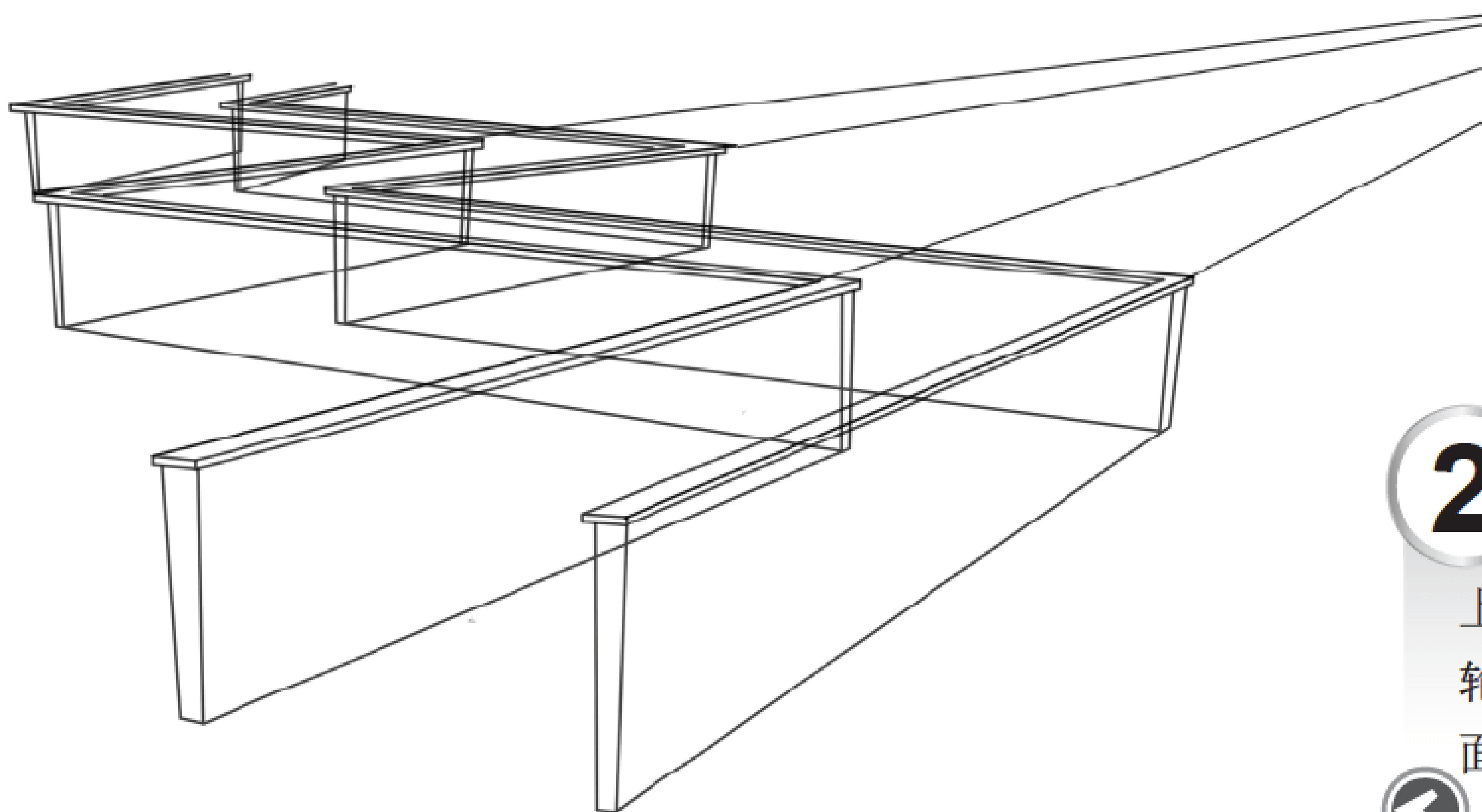
5.2.2 实战——公园

公园是供公众进行游览、观赏、休憩及锻炼身体等活动的公共场所。



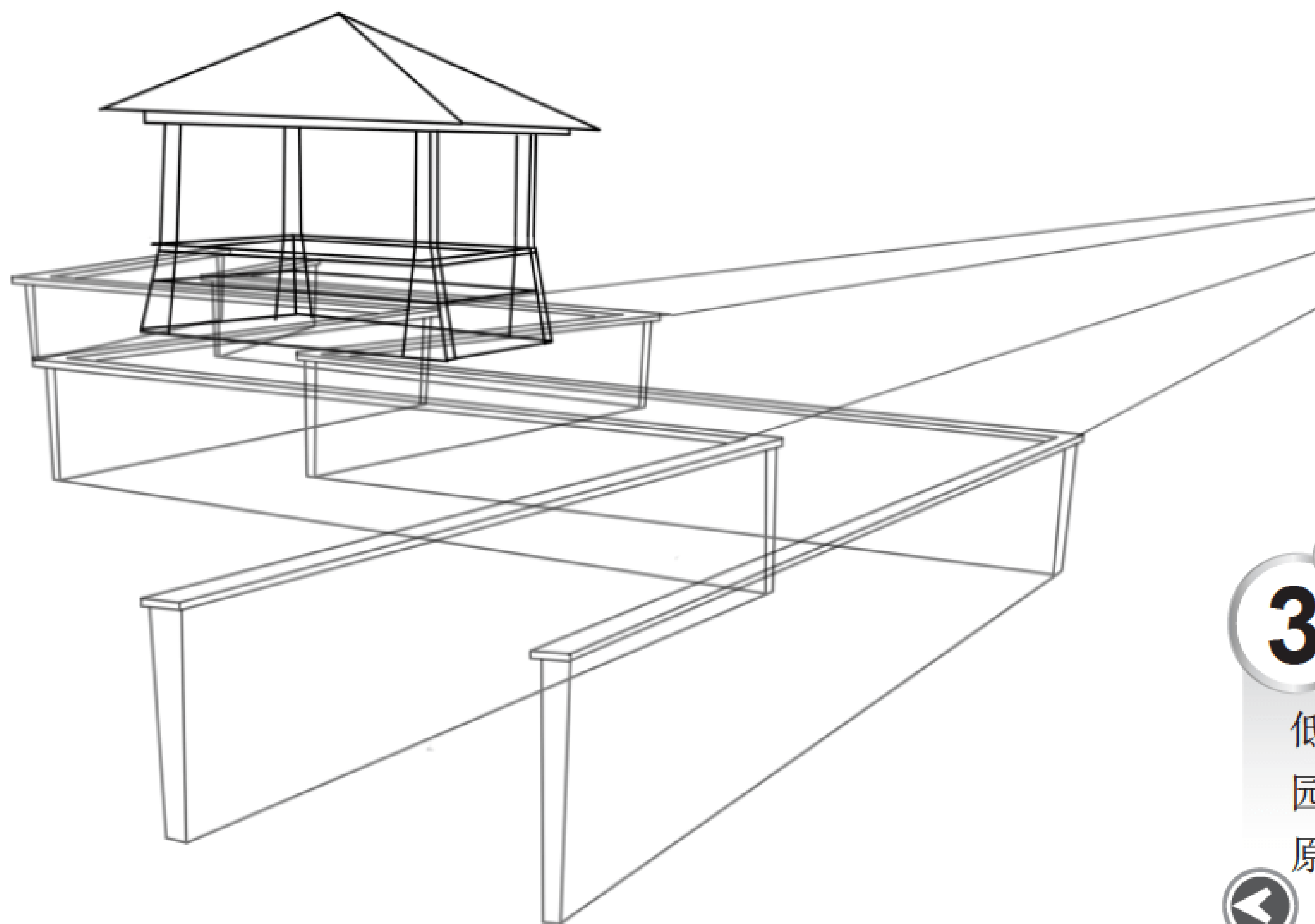
1 以场景中的走廊线为基础绘制出透视辅助线和视平线。这是一个Z形构图，原理同S形构图。





2 在透视辅助线的基础上，绘制出走廊的基本外形轮廓线和透视原理图，使画面产生立体效果。

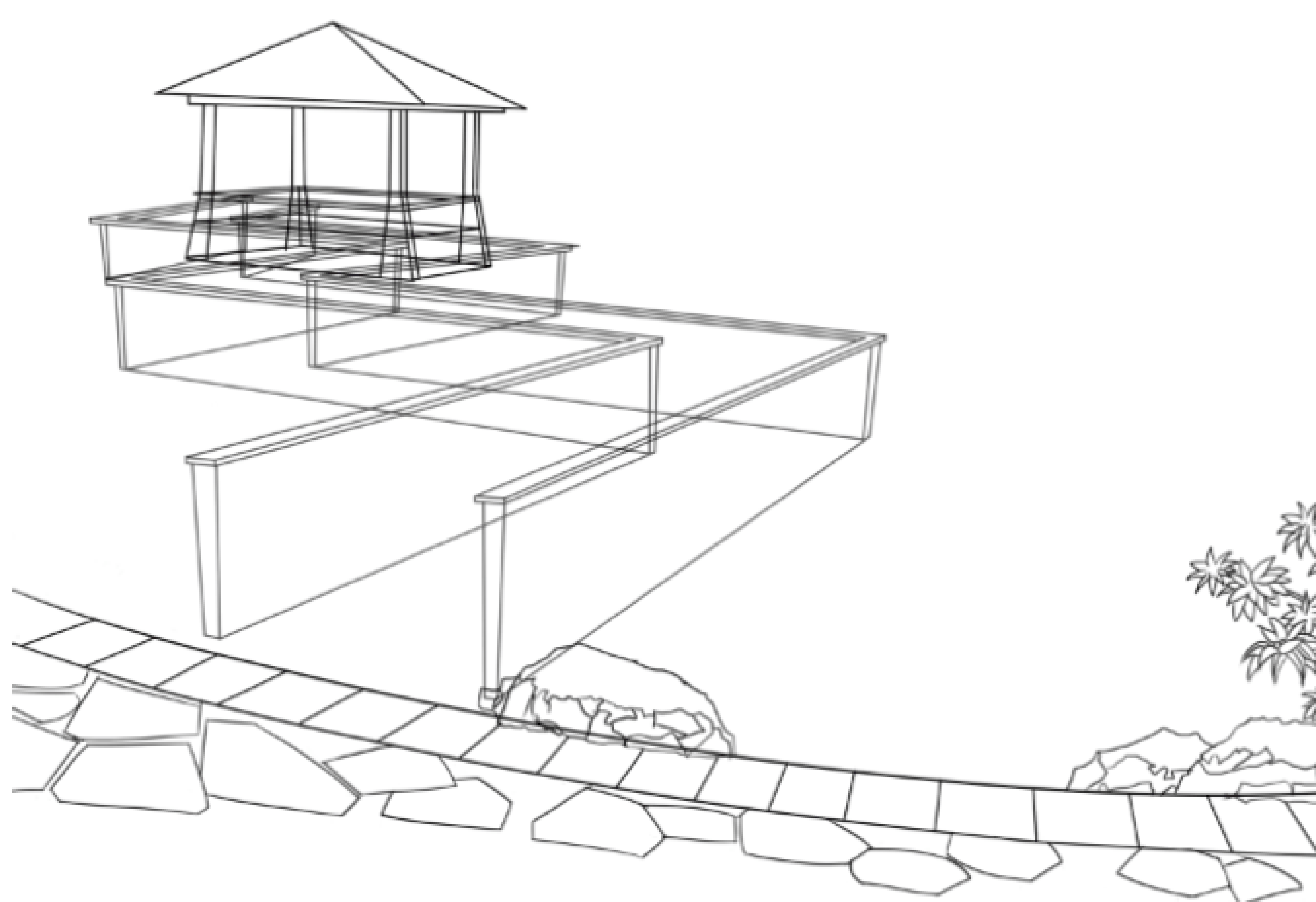




3 将前面图层的透明度调低，在走廊的尽头绘制出公园的建筑亭台，并将其透视原理表达出来。







4

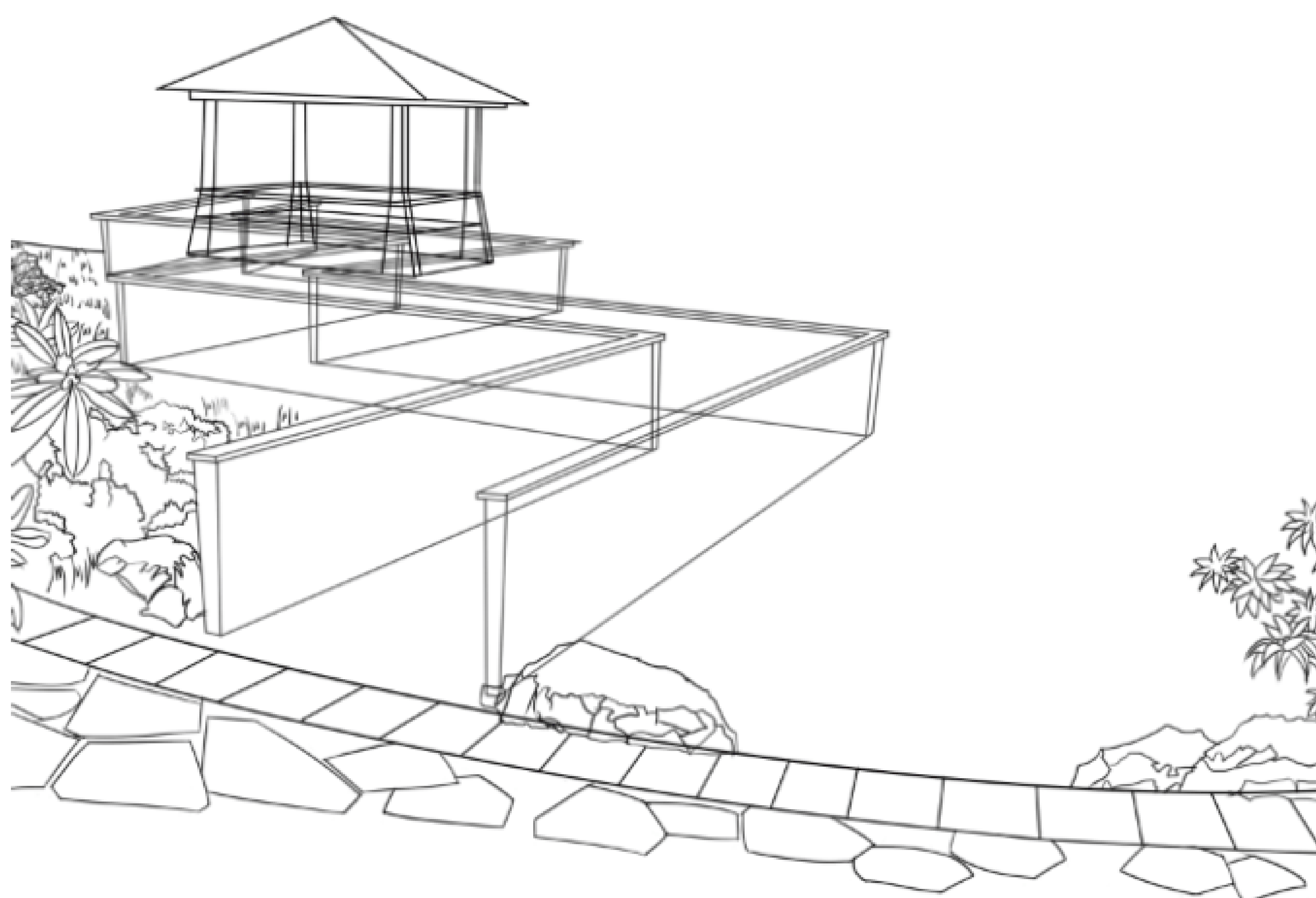
给前景添加线条，绘制出地面纹理线以及前景中的道具，如岩石、植物。

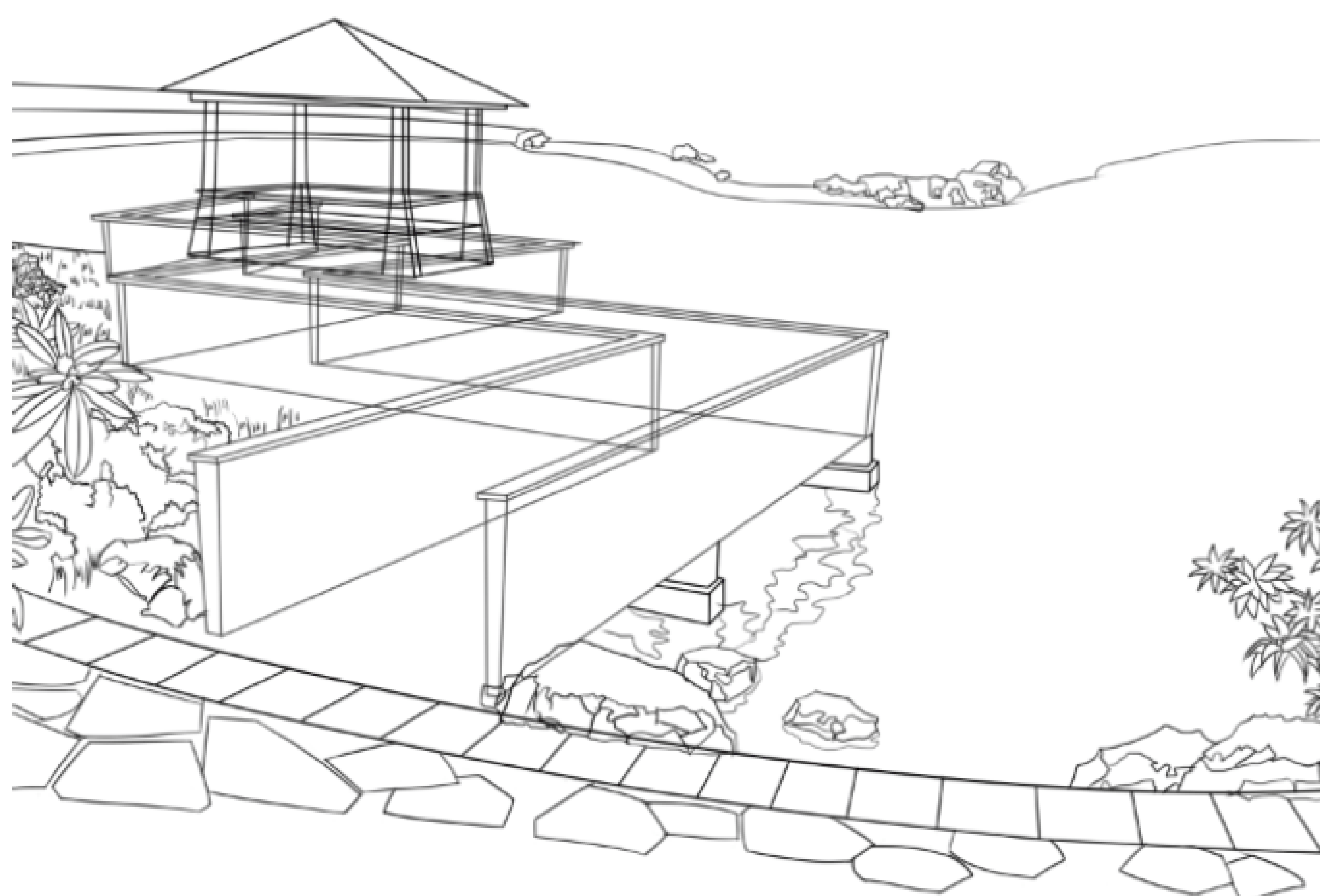


5

继续丰富画面场景，在中景的地面上绘制出草地和树木。



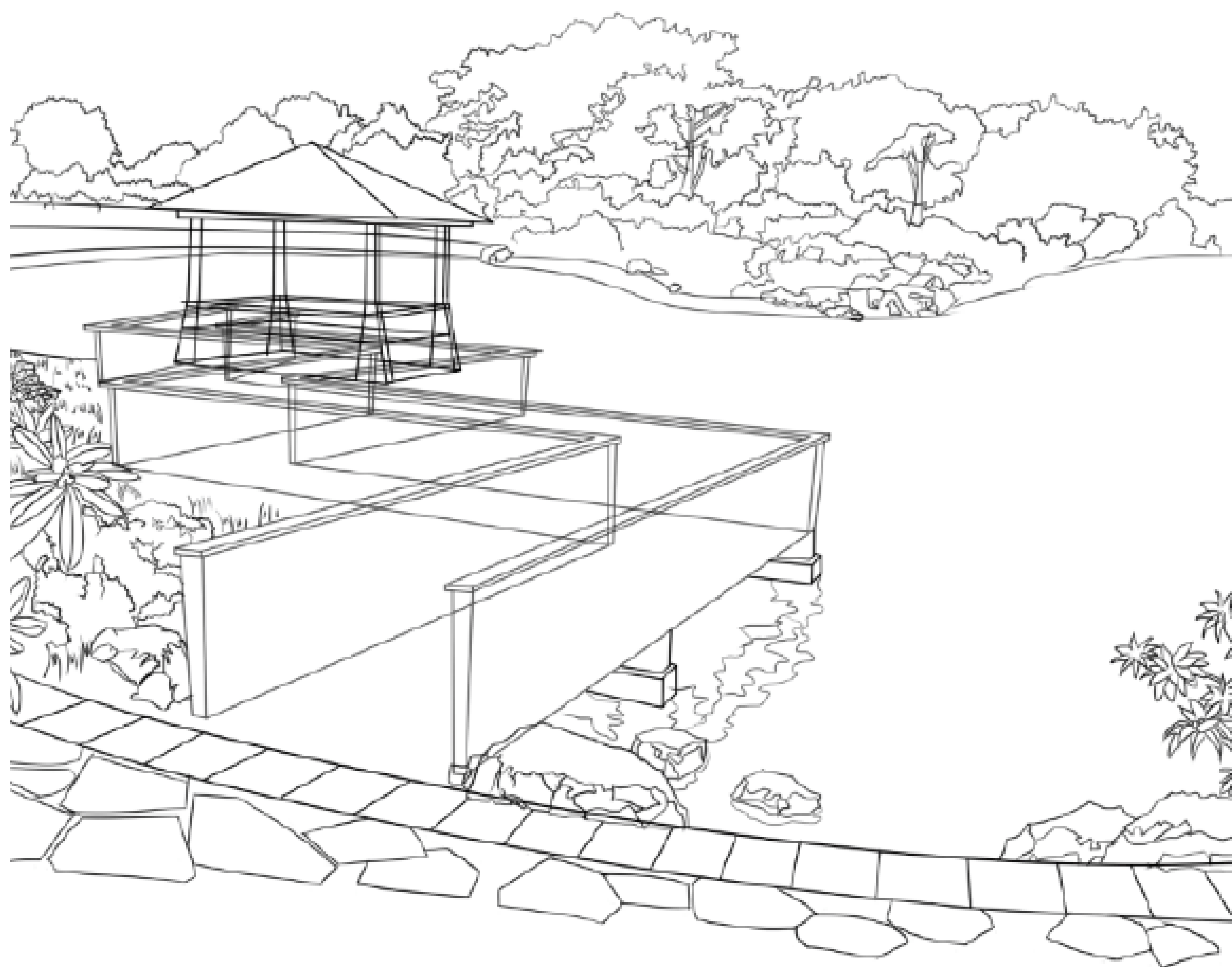




6

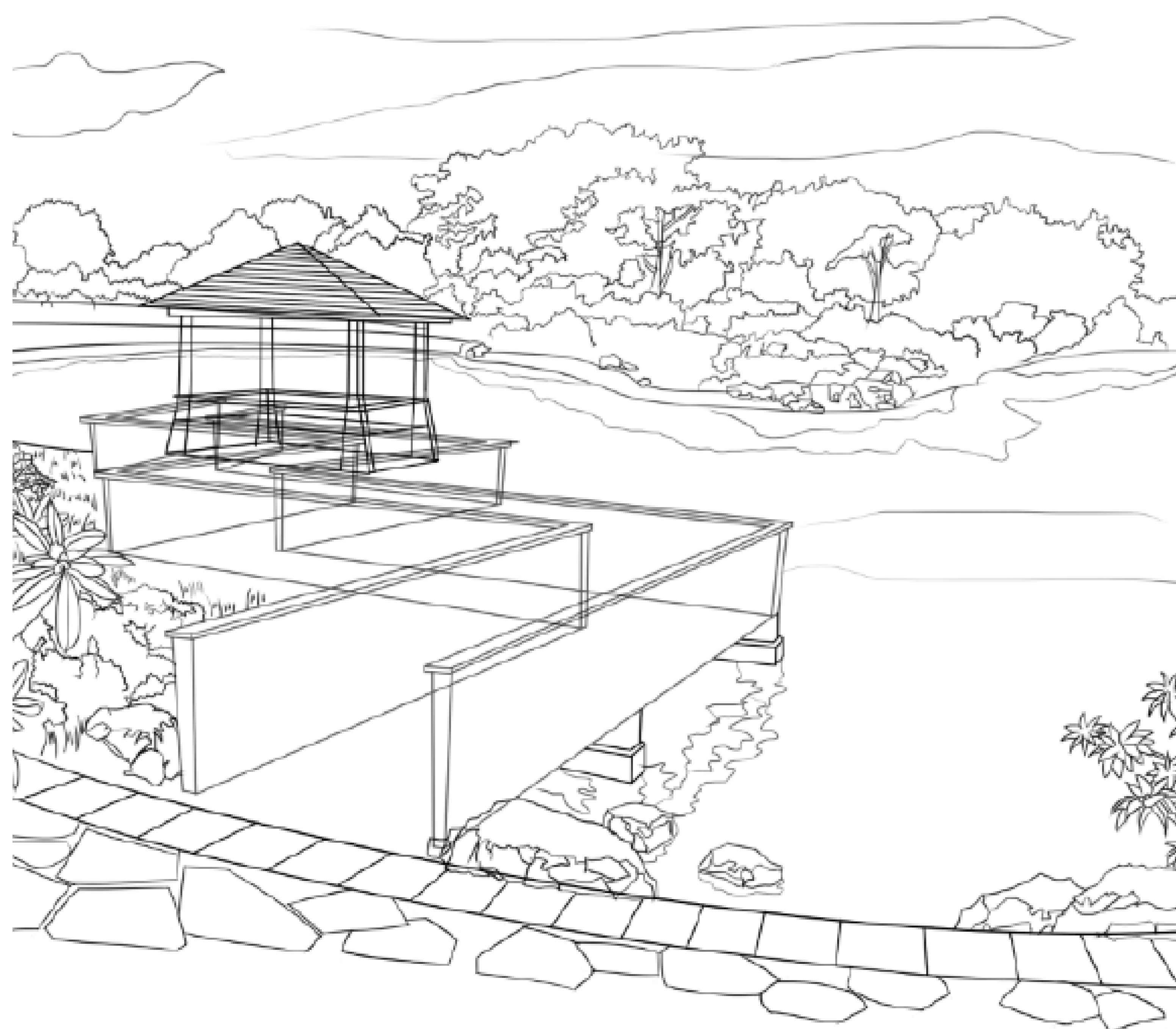
绘制出露出水面的支撑柱、岩石、走廊在水面的倒影、水纹的表现，以及远处的湖岸线。





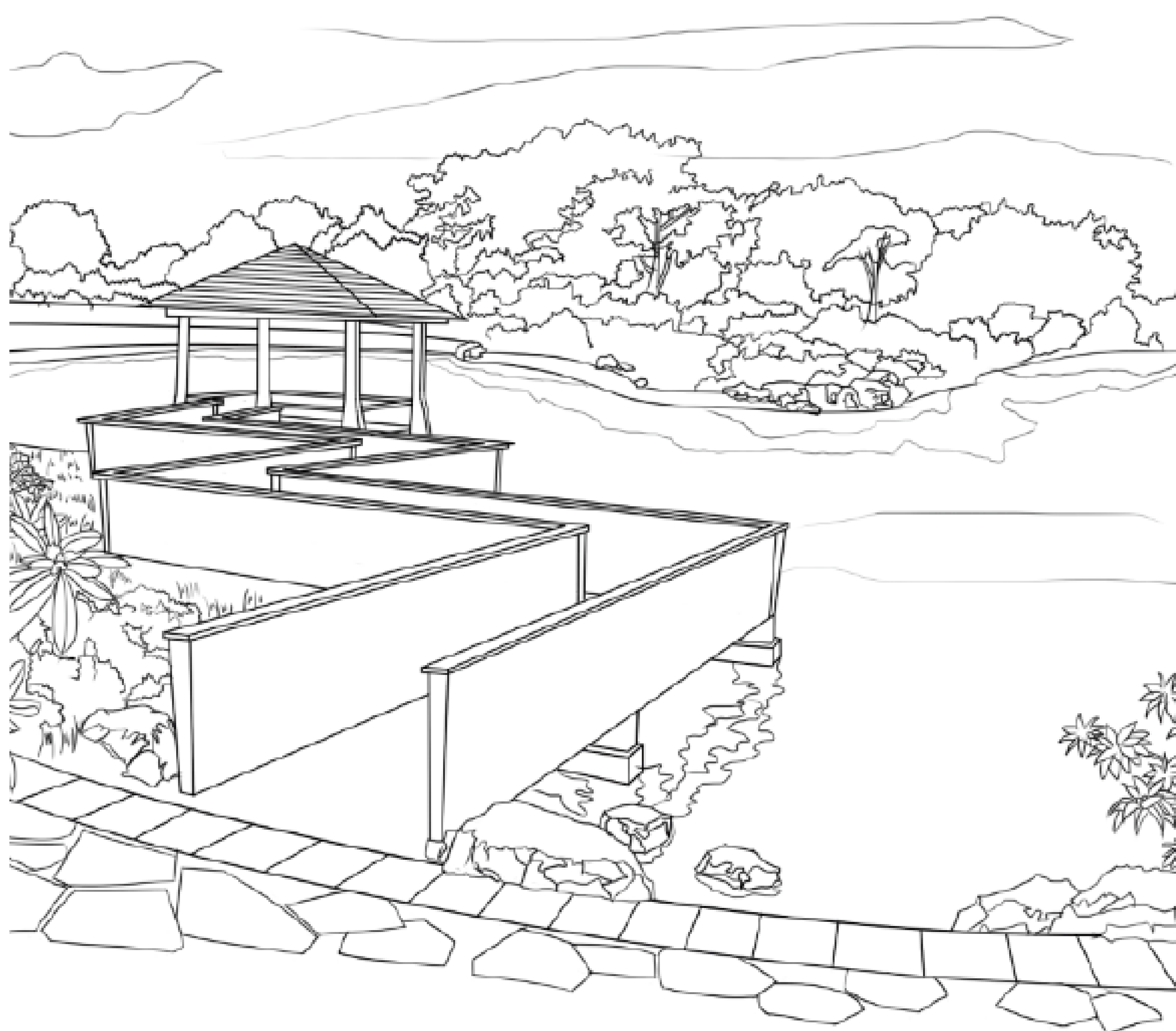


7 在水岸线的基础上，绘制出远景岸边的大片草木，从而使画面呈现出生机勃勃的景象。



8 完善画面，在天空中添加云朵，给亭台顶部添加纹理效果，完成草图的绘制。

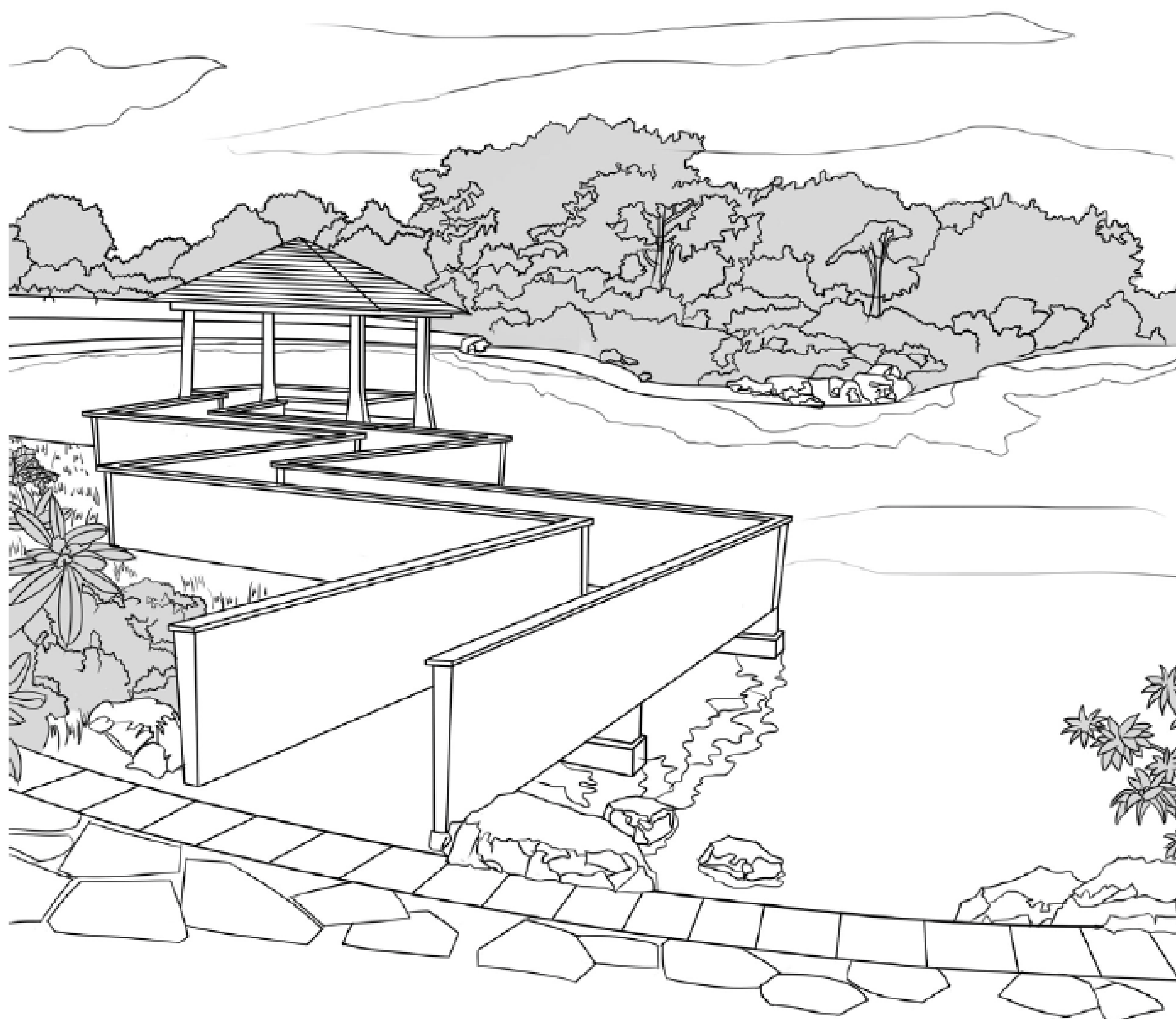




9 将走廊透明度调回100%，细致地擦去画面中多余的线条。

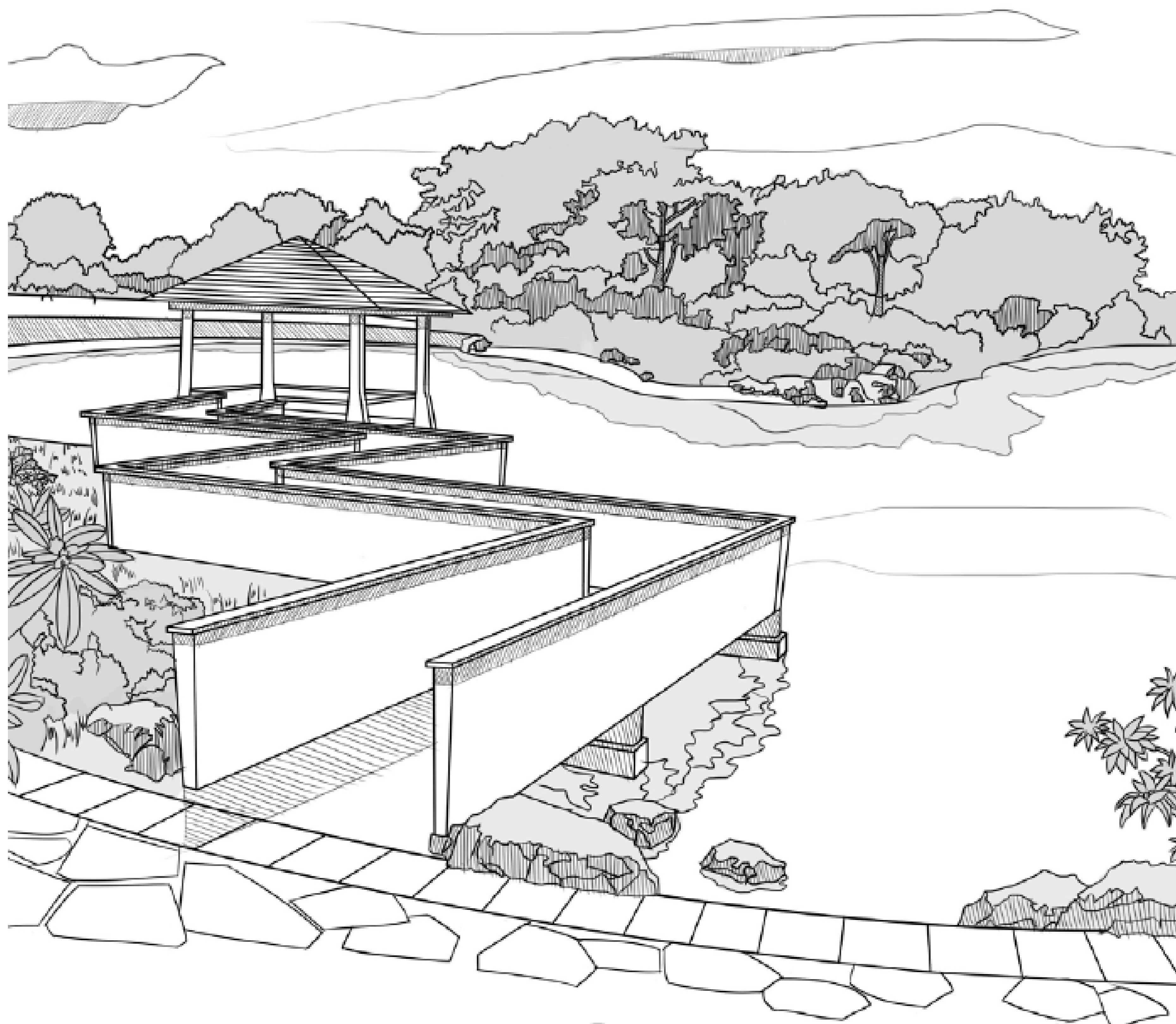






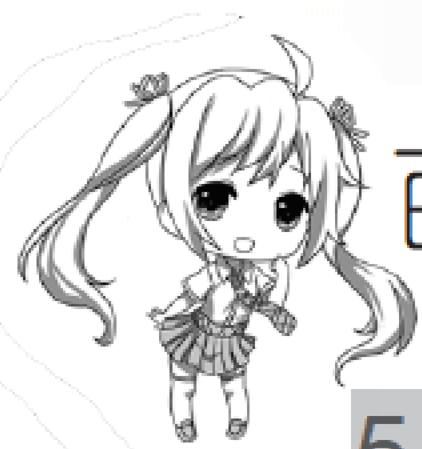


10 用灰度表达出场景画面的特效，如草地、成片的树木、水中倒影和波纹等，使画面更加圆满。



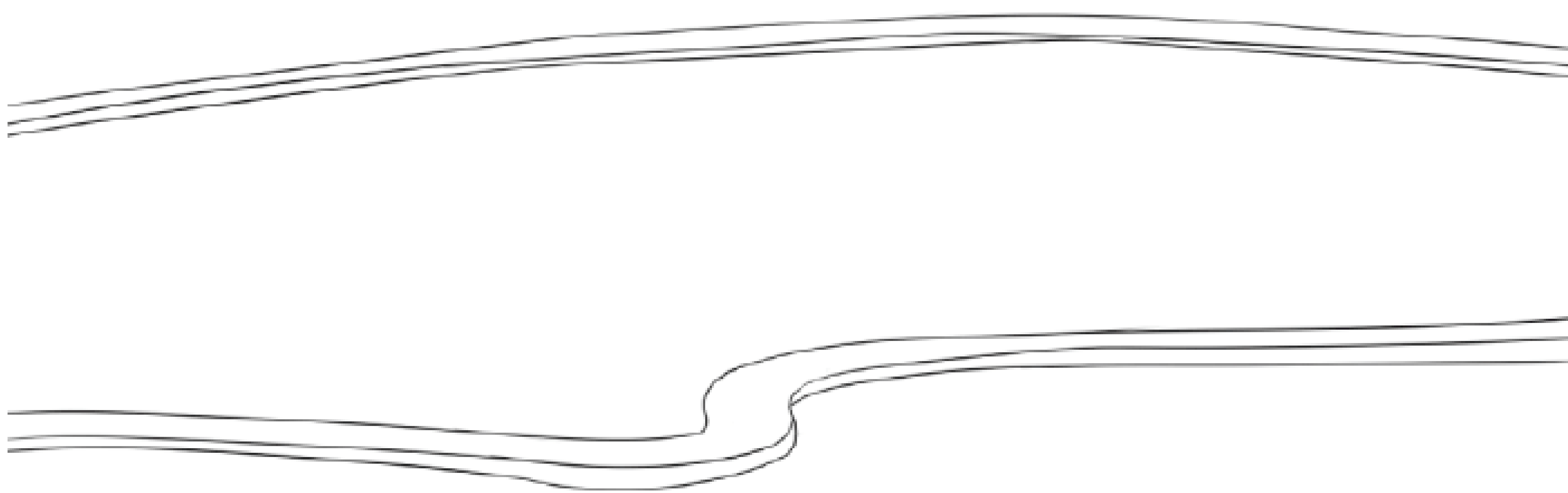


11 用排线法给场景中各物体添加光影效果，为体现明亮的室外场景，阴影不宜过于浓重。自然、和谐的公园场景效果完成。



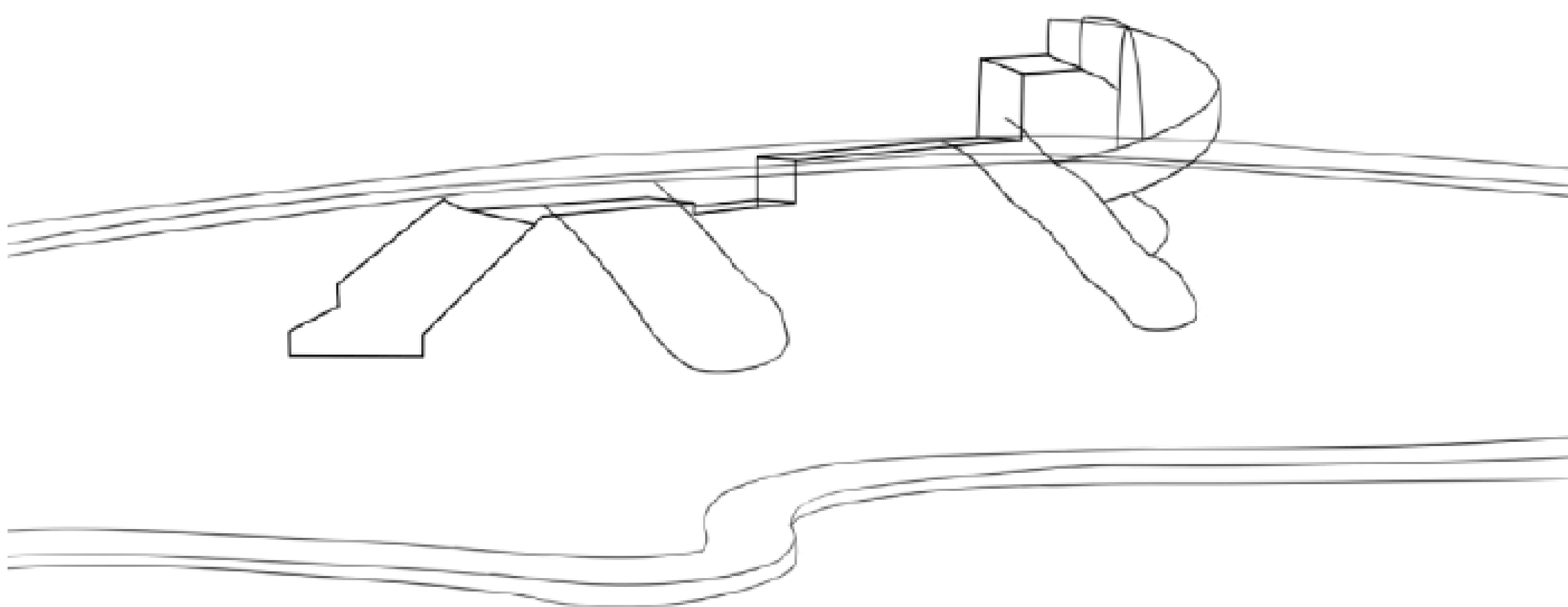
5.2.3 实战——游乐场

漫画中的居民小区和公园等场景中，经常会出现提供给市民玩耍、放松的地方，那就是游乐场。下面来学习游乐场场景的绘制技法。



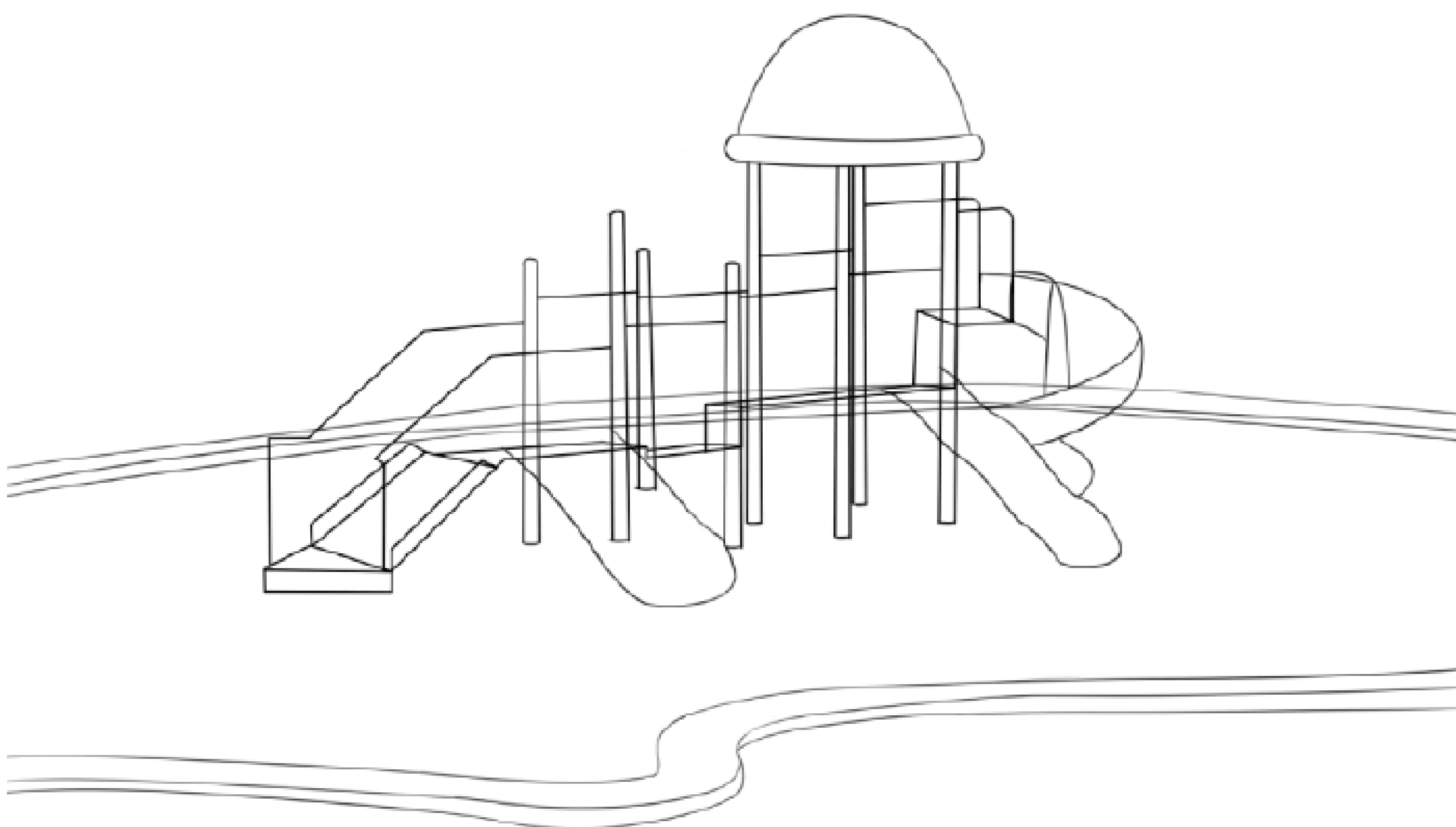
1 找到场景中最引人注目的主体物所在的场景，即中心场景。绘制出中心场景中地面上的建筑线条及透视效果图。





2 在地面建筑线条的基础上，绘制出场景中主体物的基本外形轮廓线。

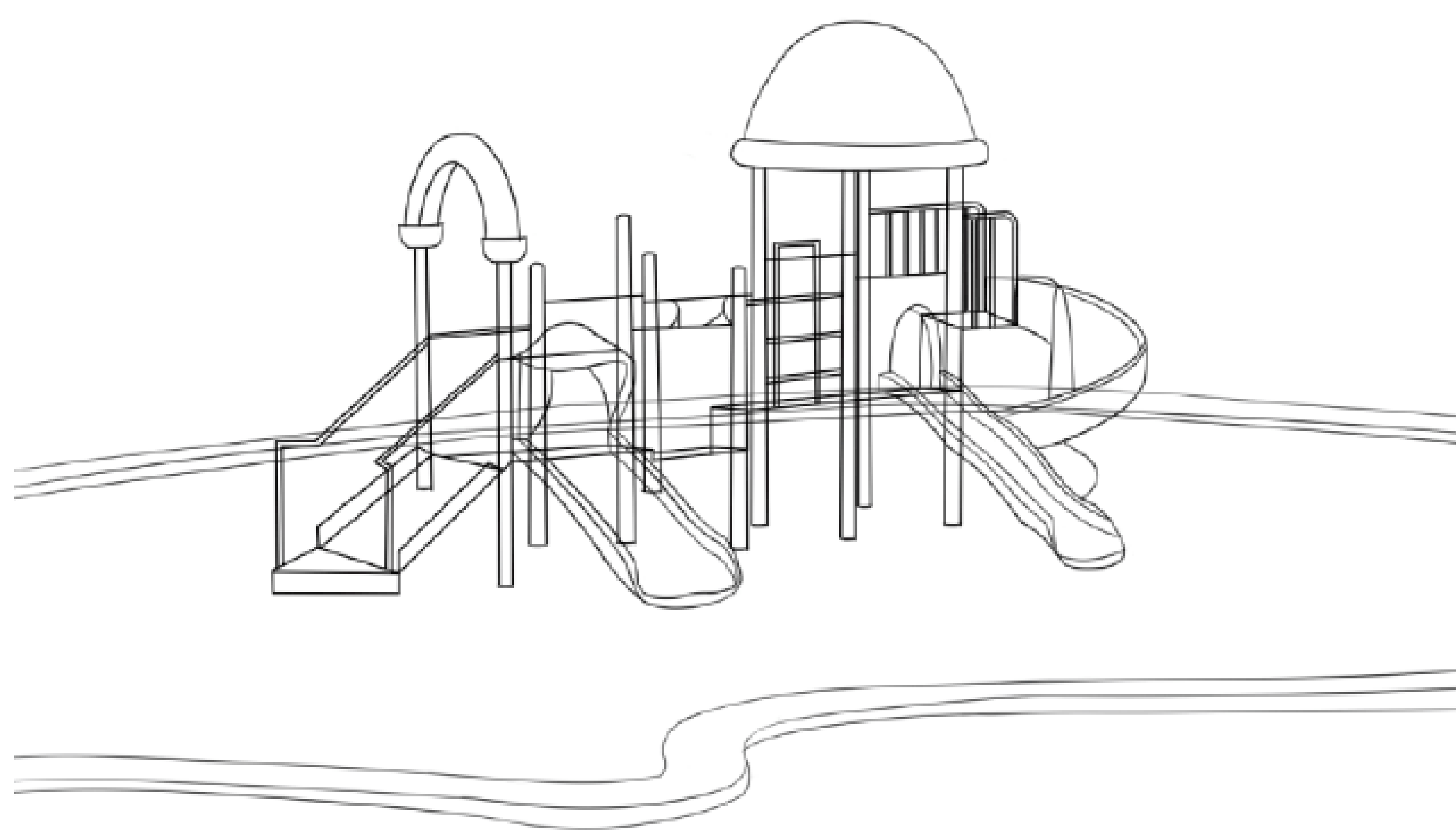




3 描绘出建筑主体上的各种装饰物，并将建筑主体的基础透视原理表达出来，使画面初具立体感。





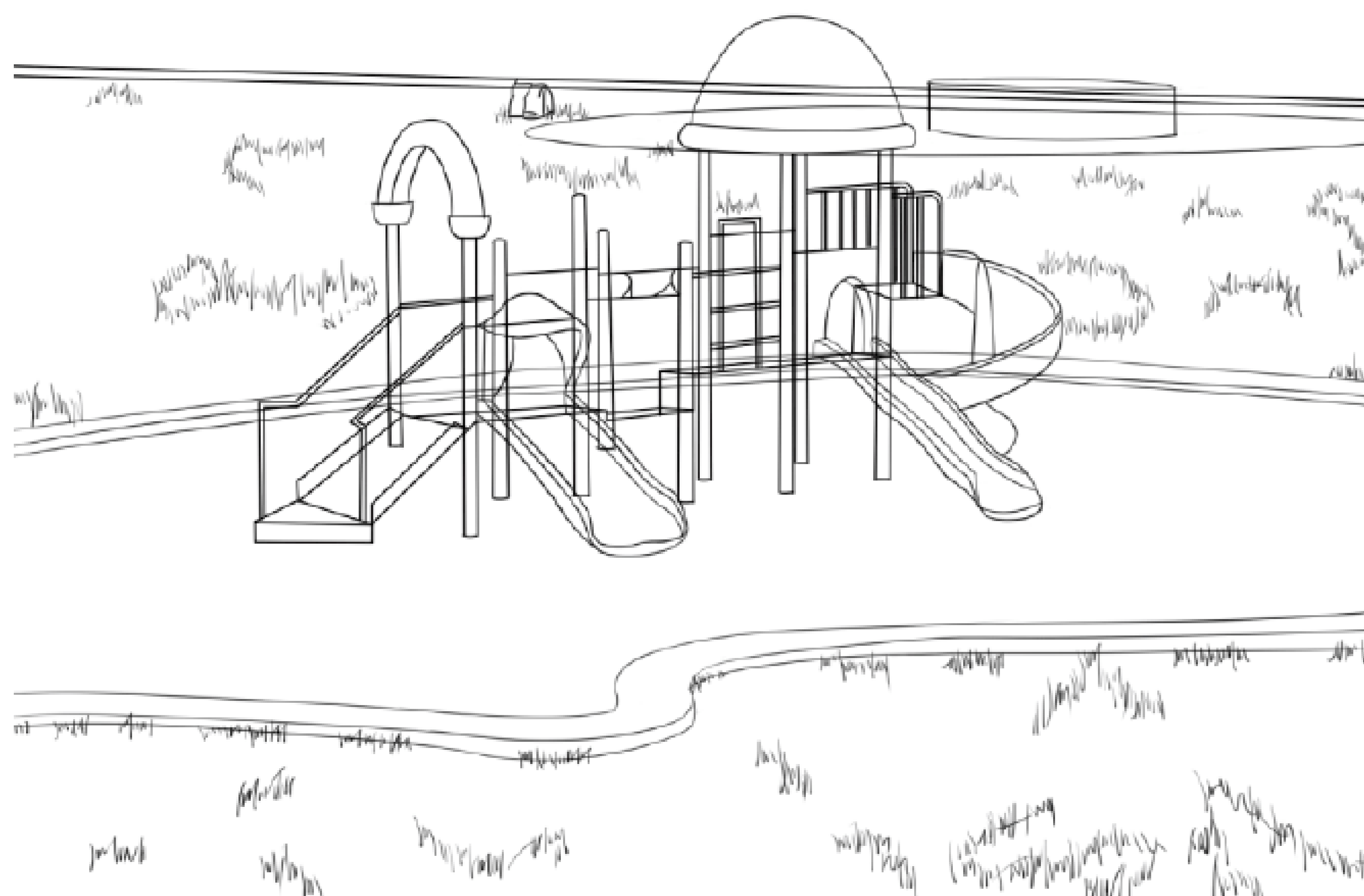


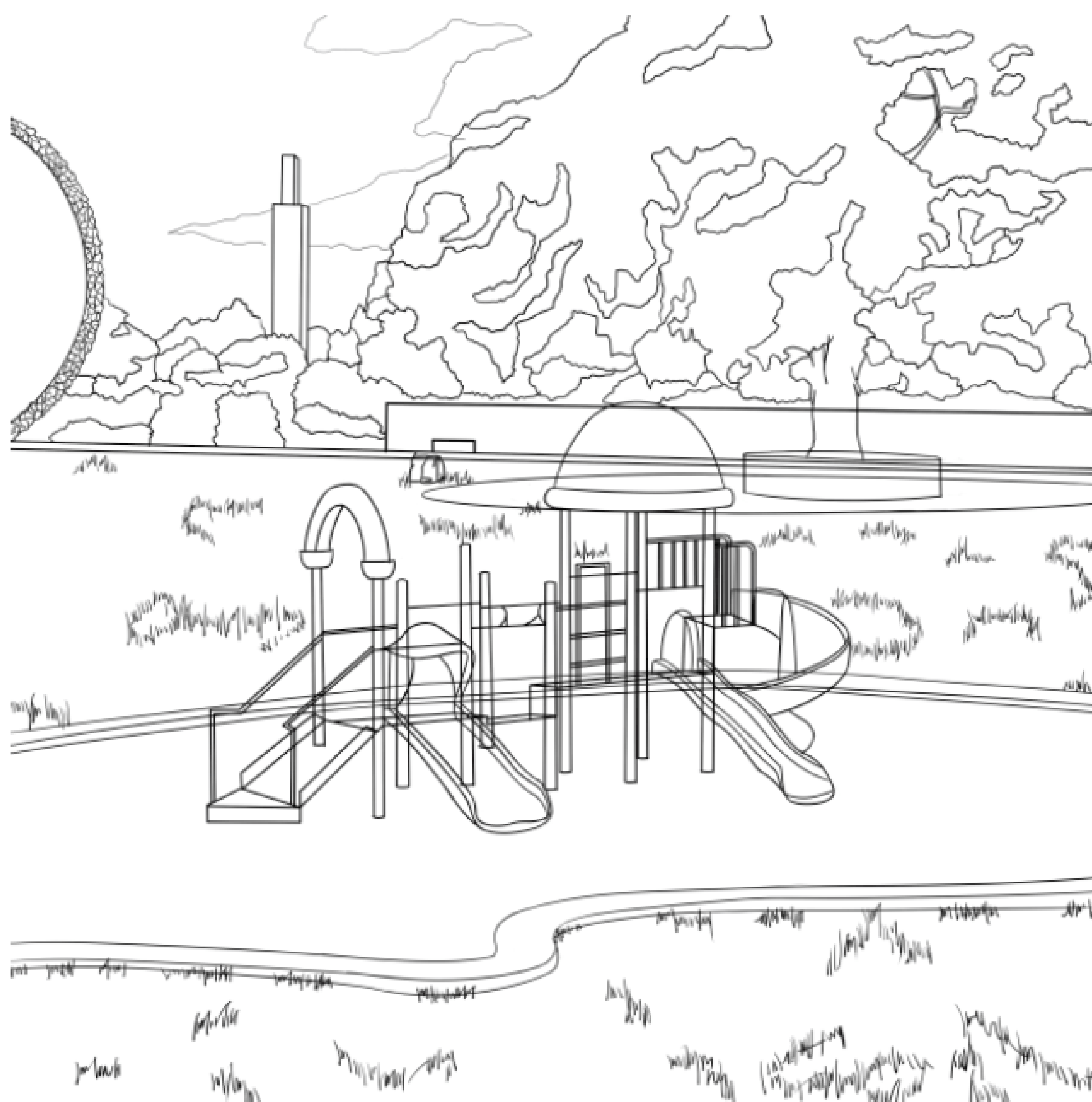
4 继续完善主体物的绘制，将主体物的外形、透视、细节部分等描绘出来。



5 以主体物为中心，扩散式向四周添加线条，绘制出草地、道路、花坛等物。

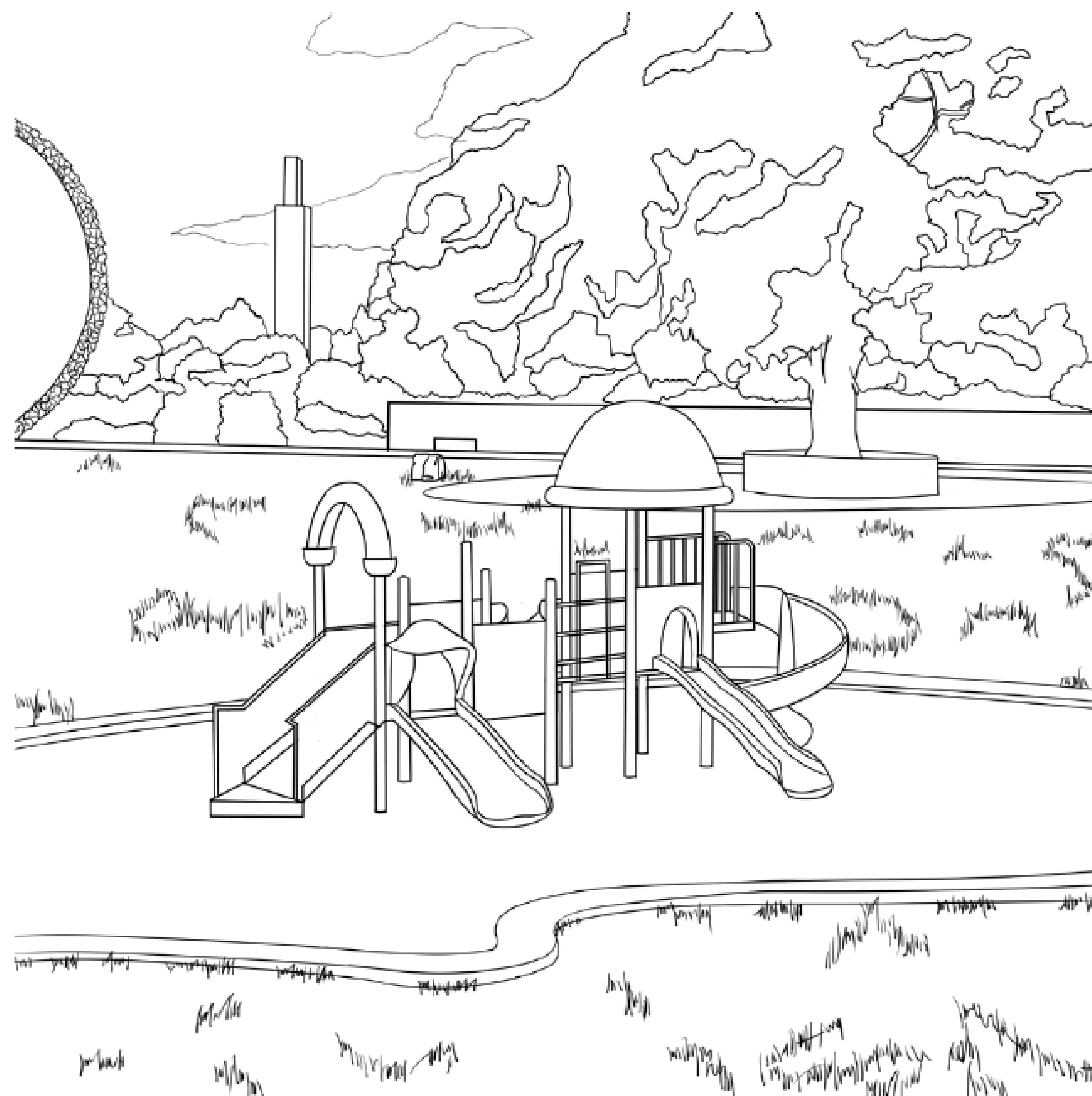






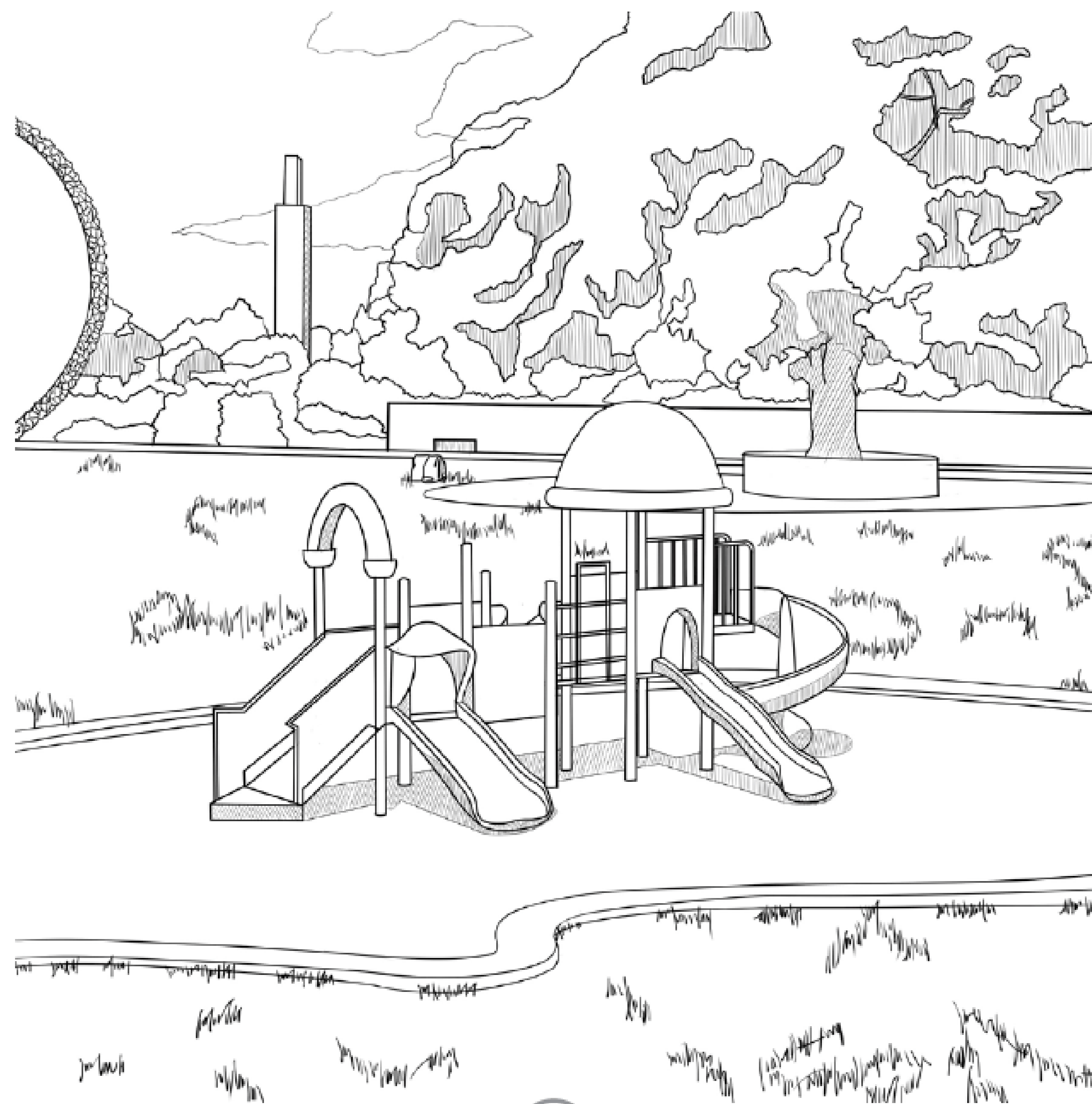
6 继续丰富画面，绘制出远景中的大树、围墙、建筑等，使画面更加灵动、立体。







7 擦去画面中多余的线条，整理画面，使场景在视觉上干净整洁。

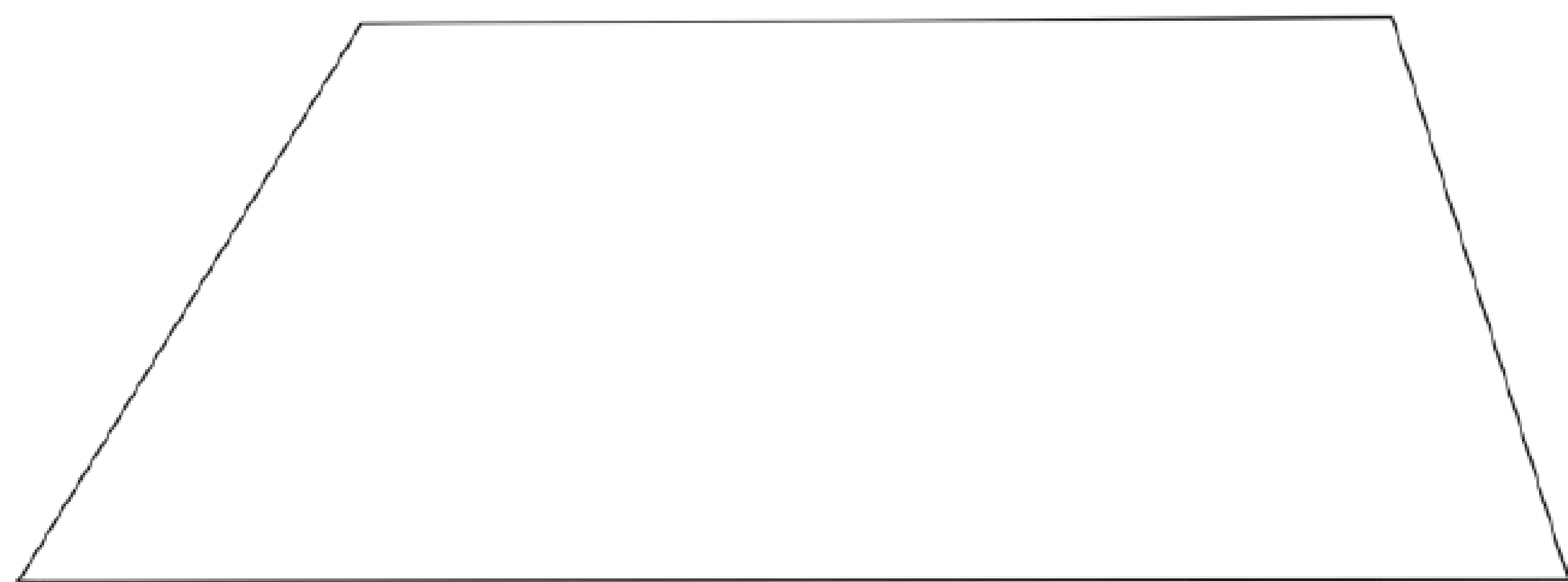




8 用排线法给画面添加阴影效果，营造舒适、清爽、自然的游乐场环境，场景效果完成。

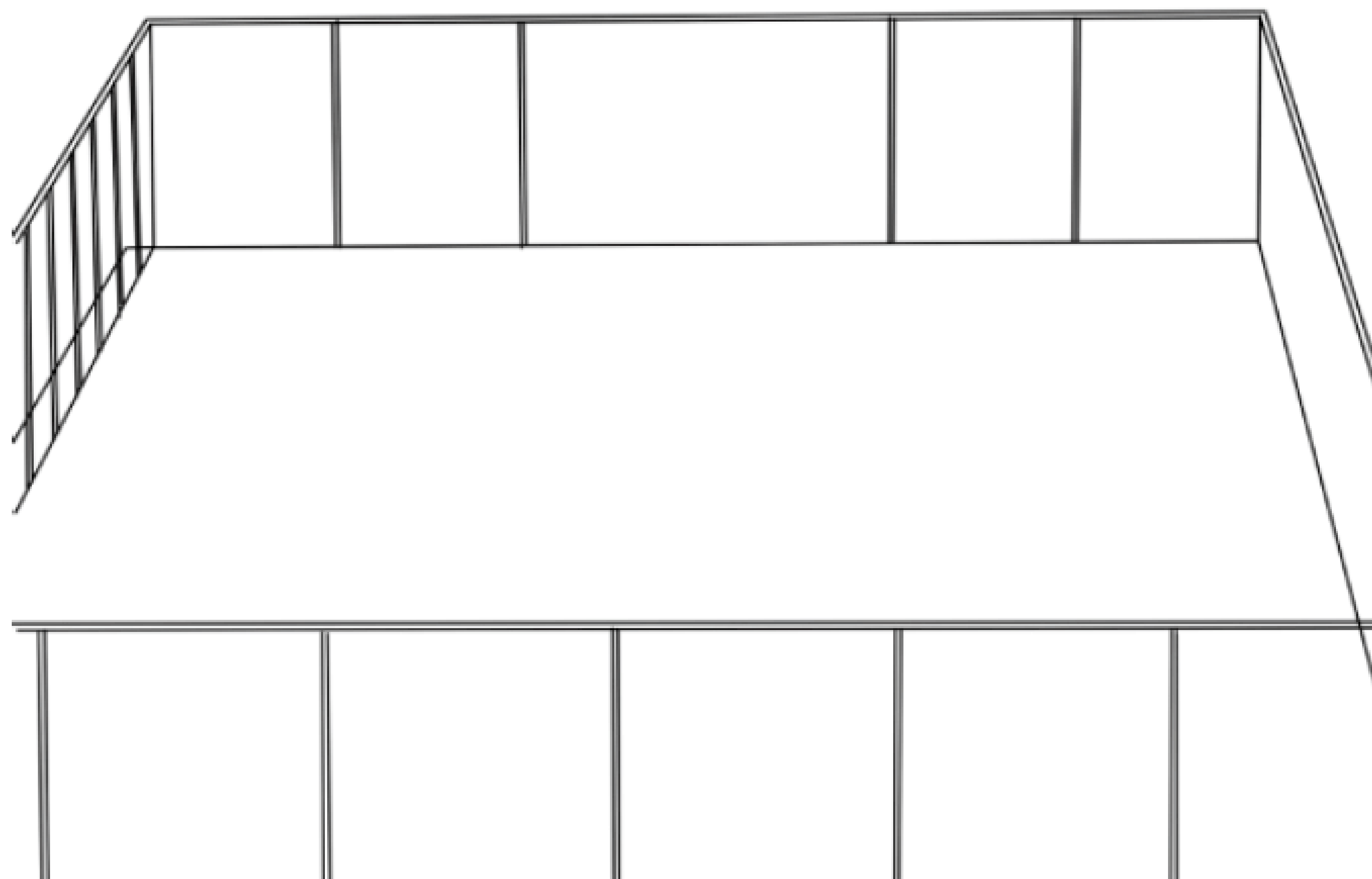
5.2.4 实战——室外篮球场

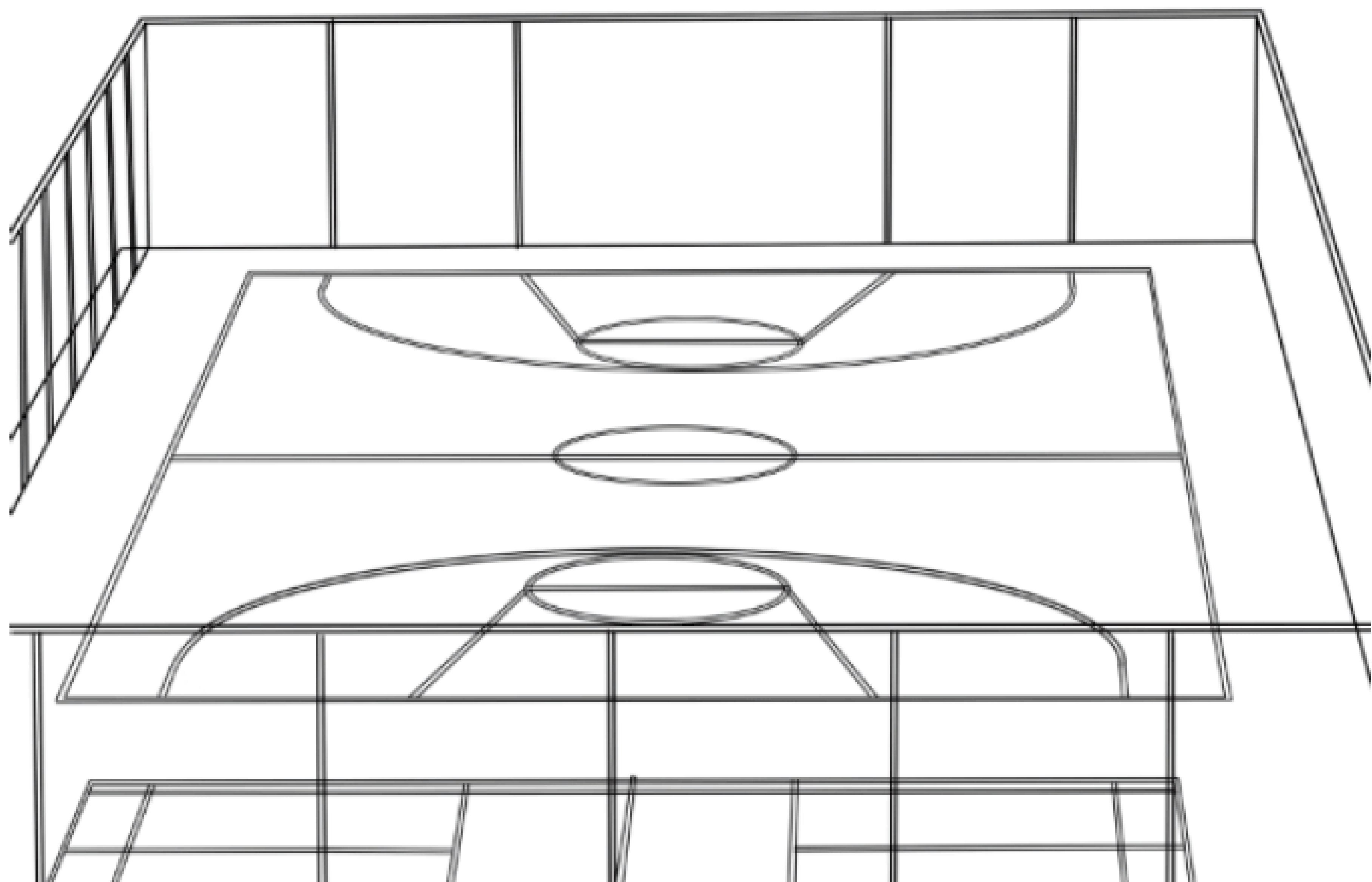
在校园漫画和运动竞技漫画中，室外篮球场是不可或缺的场景之一，下面详细地讲解室外篮球场的绘制。



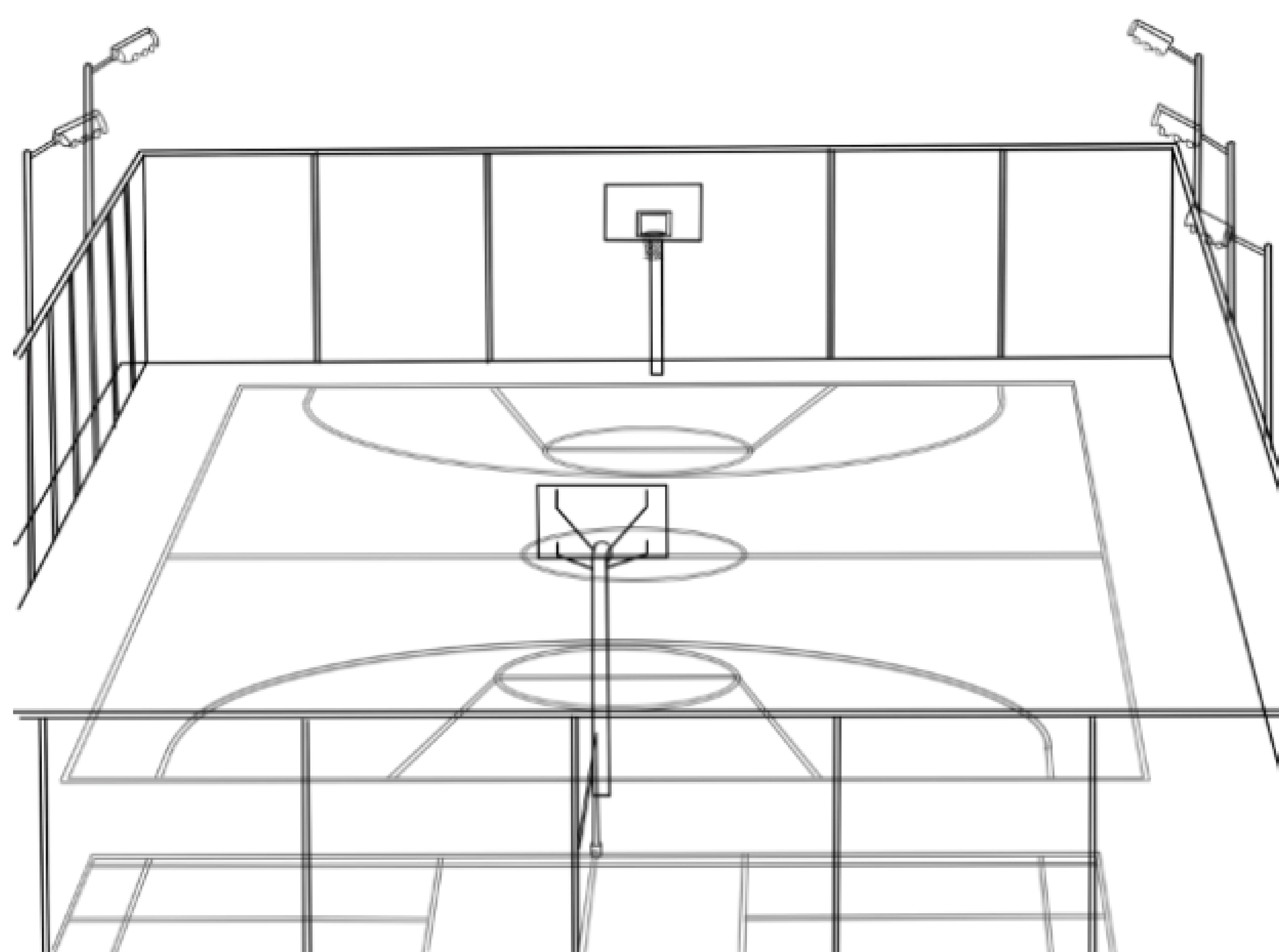
1 找到场景中的中心场景，即篮球场。绘制出中心场景中篮球场围栏的外在轮廓线。

2 在围栏轮廓线的基础上，绘制出围栏的整体外形和透视效果，使画面产生立体感。



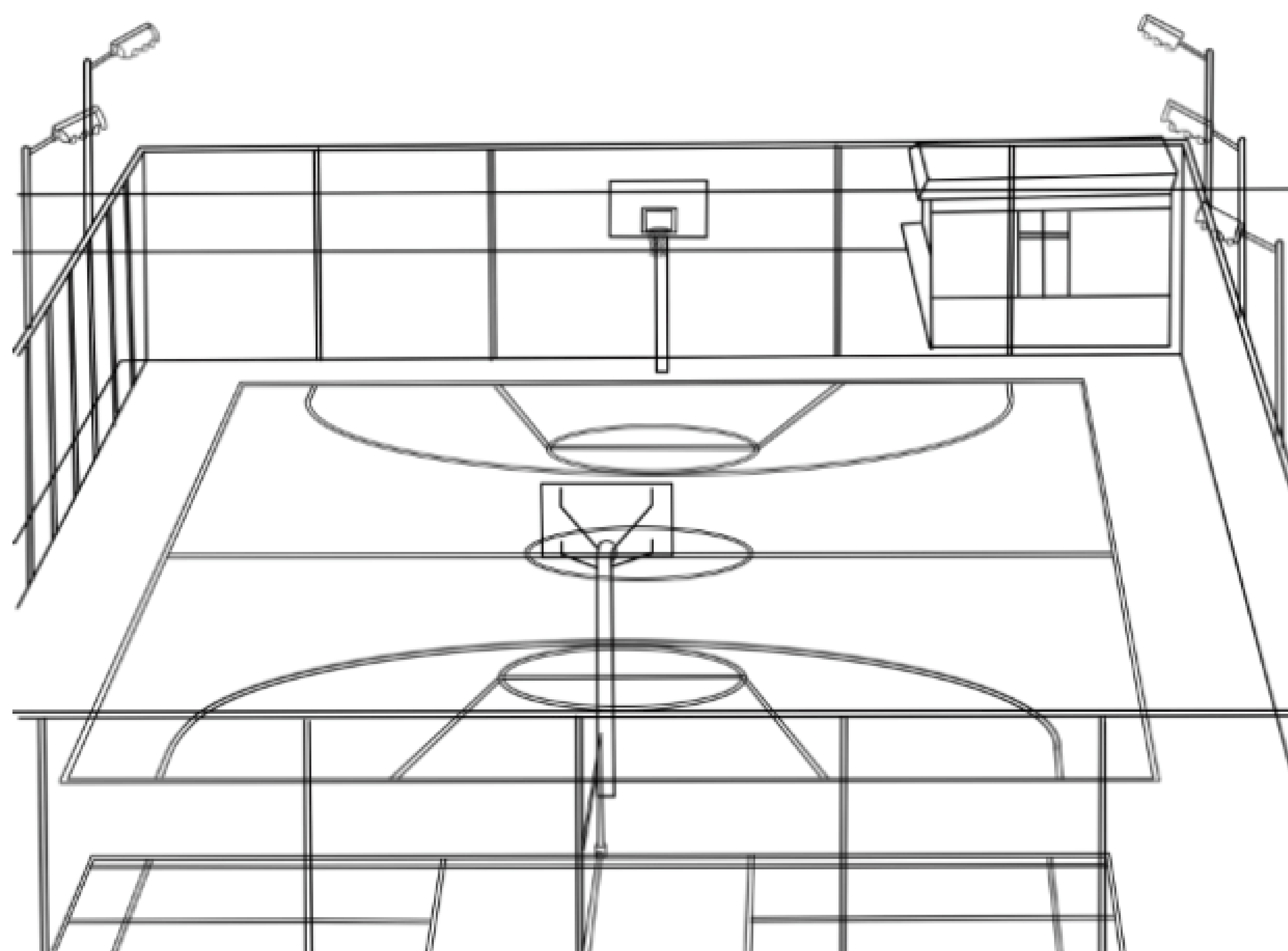


3 开始给篮球场内的地面添加线条，绘制出篮球场的各种线条，如罚球线、三分线等。



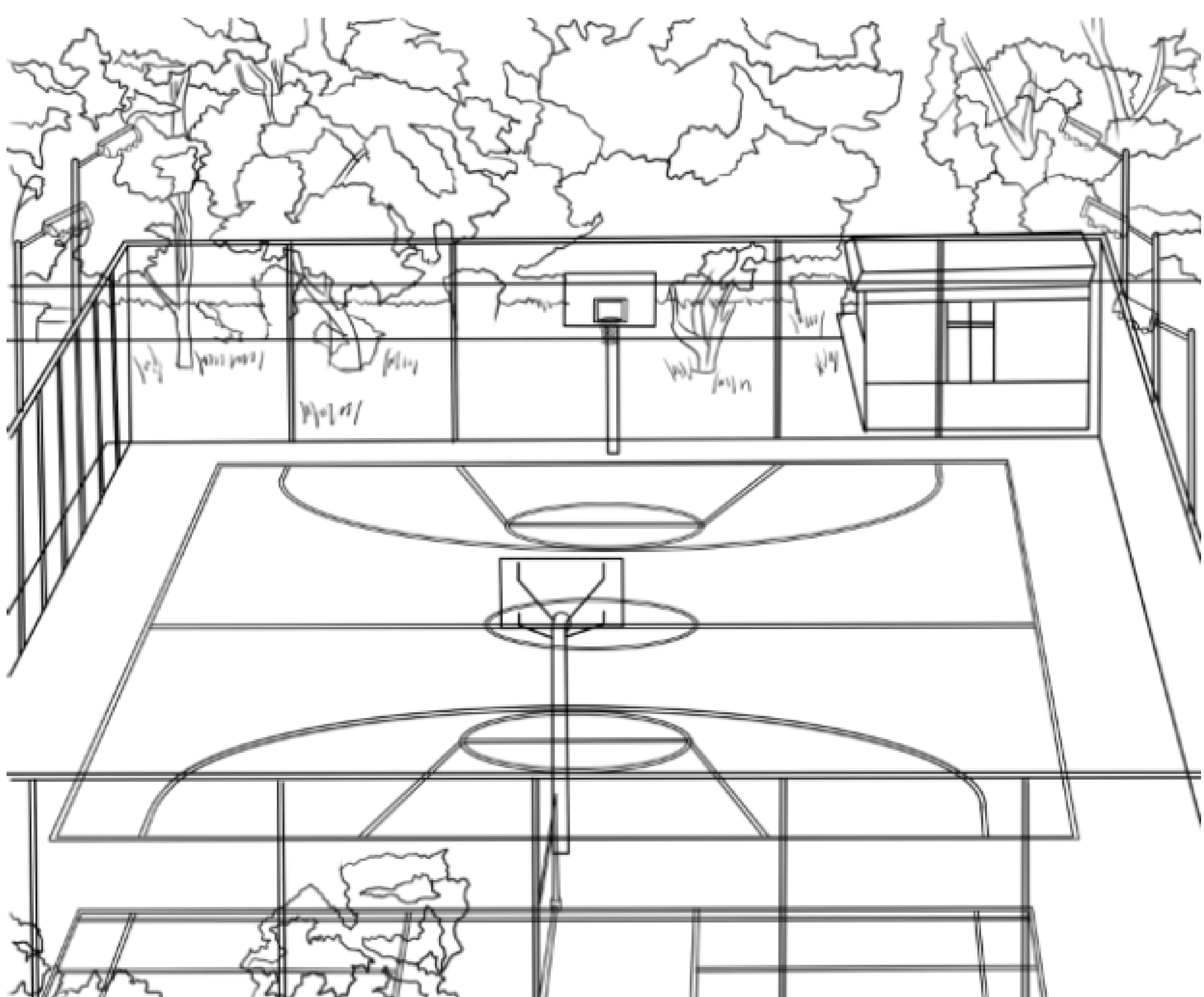
4 调低地面线条图层的透明度，给篮球场内添加道具，绘制篮球架、灯饰等物体，丰富画面场景。





5 完成主体物的绘制后，开始给周围添加线条，绘制出篮球场外的道路和小房子等。

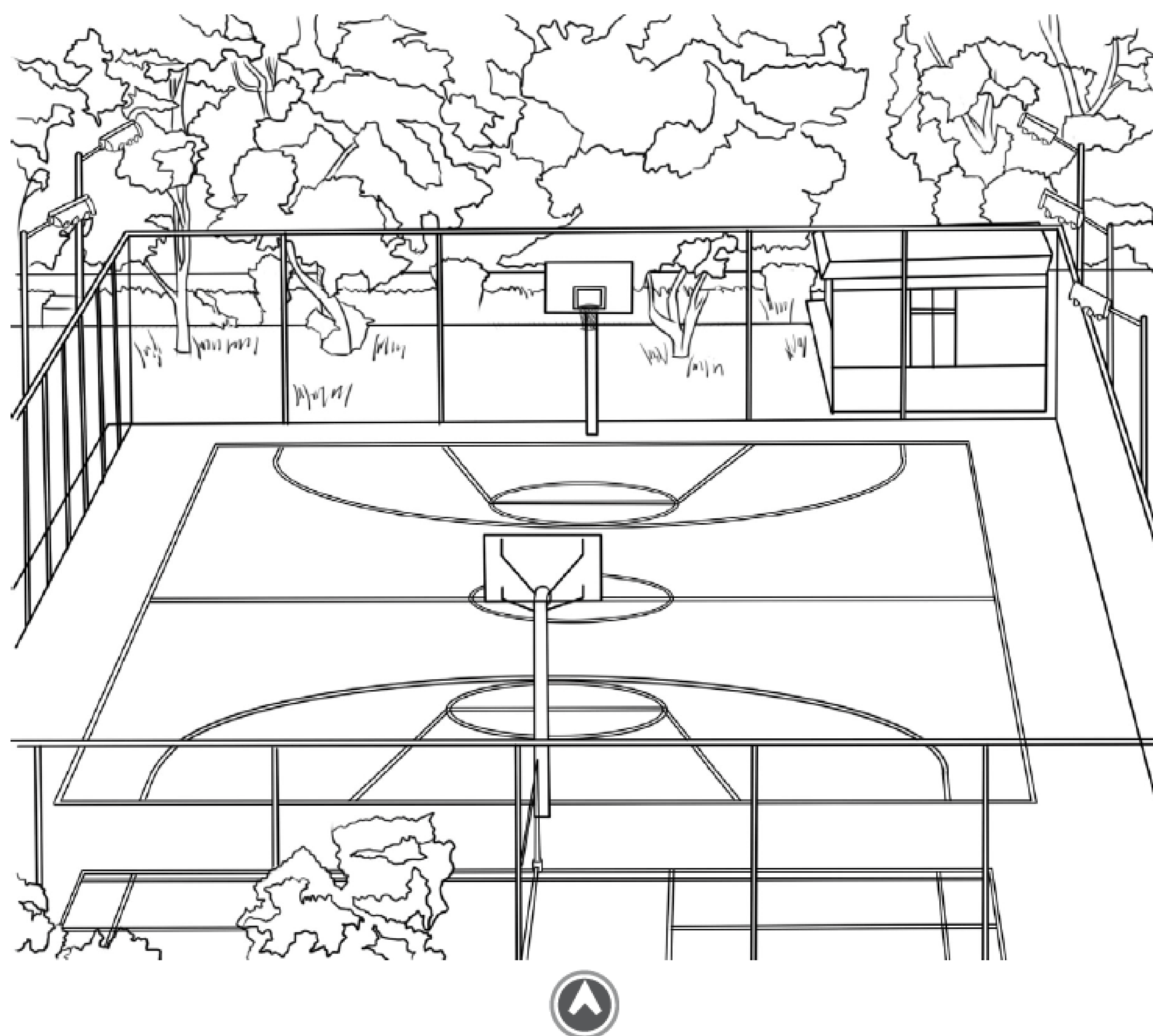




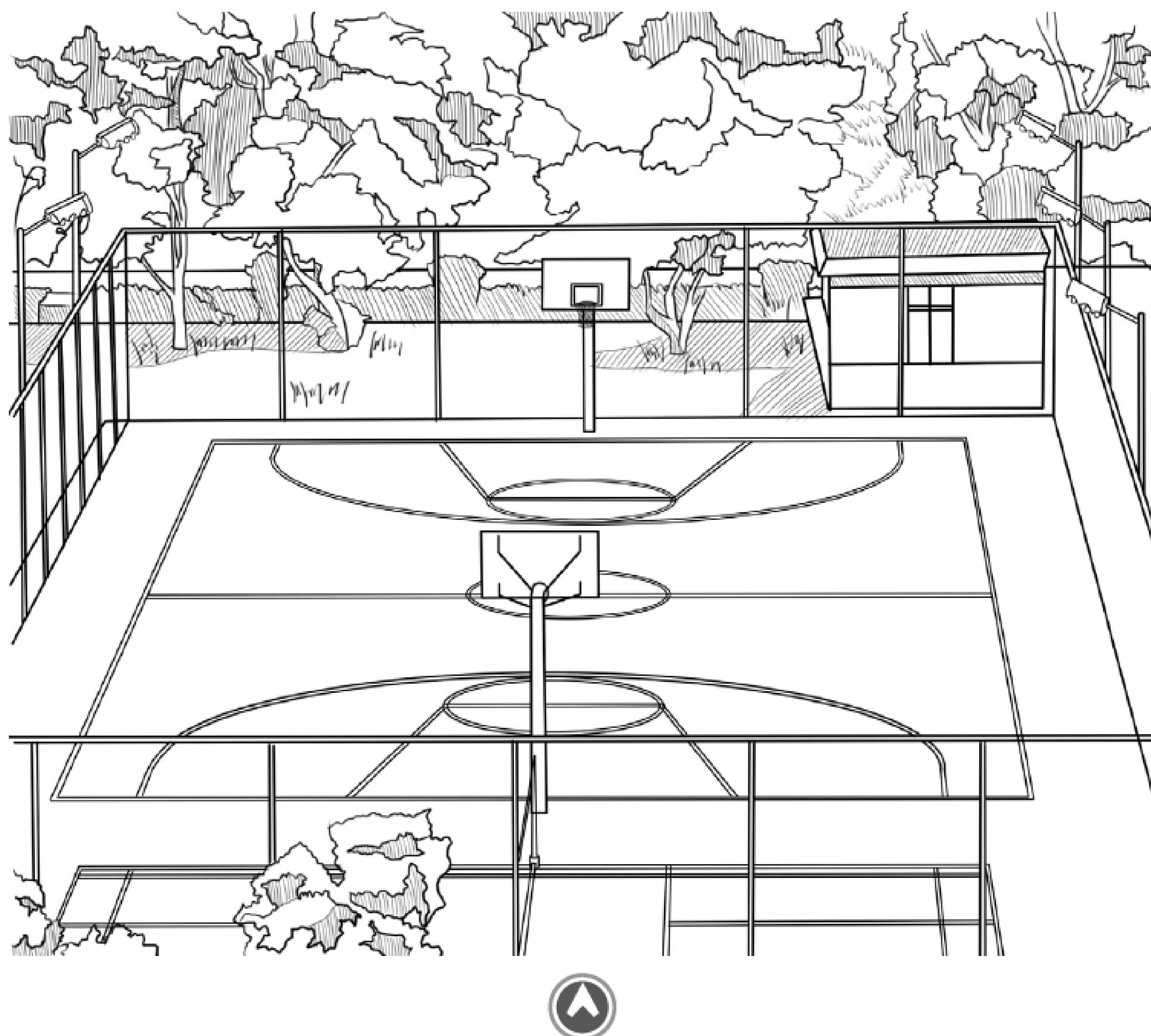
6 继续丰富画面，绘制出篮球场外的草地和树木，使画面更加生动。







7 细致地擦去画面中多余的线条，注意各物体的远近、透视关系，整理画面，使场景在视觉上干净清爽。



8 用排线法给画面添加阴影效果，营造明亮、轻快的运动环境，场景效果完成。

第6章

自然环境中的场景道具

本章主要介绍的是自然环境中的各种场景道具以及道具的表现。

自然环境中的道具包括花草树木、山石、河流湖泊等自然风貌，以及天空中的云朵、日月星辰、风火雨电等自然现象。这些物体既能促进剧情发展，加强故事情节，又可以为主角提供心理暗示。

本章我们就来了解一下有关自然环境中各道具的作用、表现以及绘制技法。

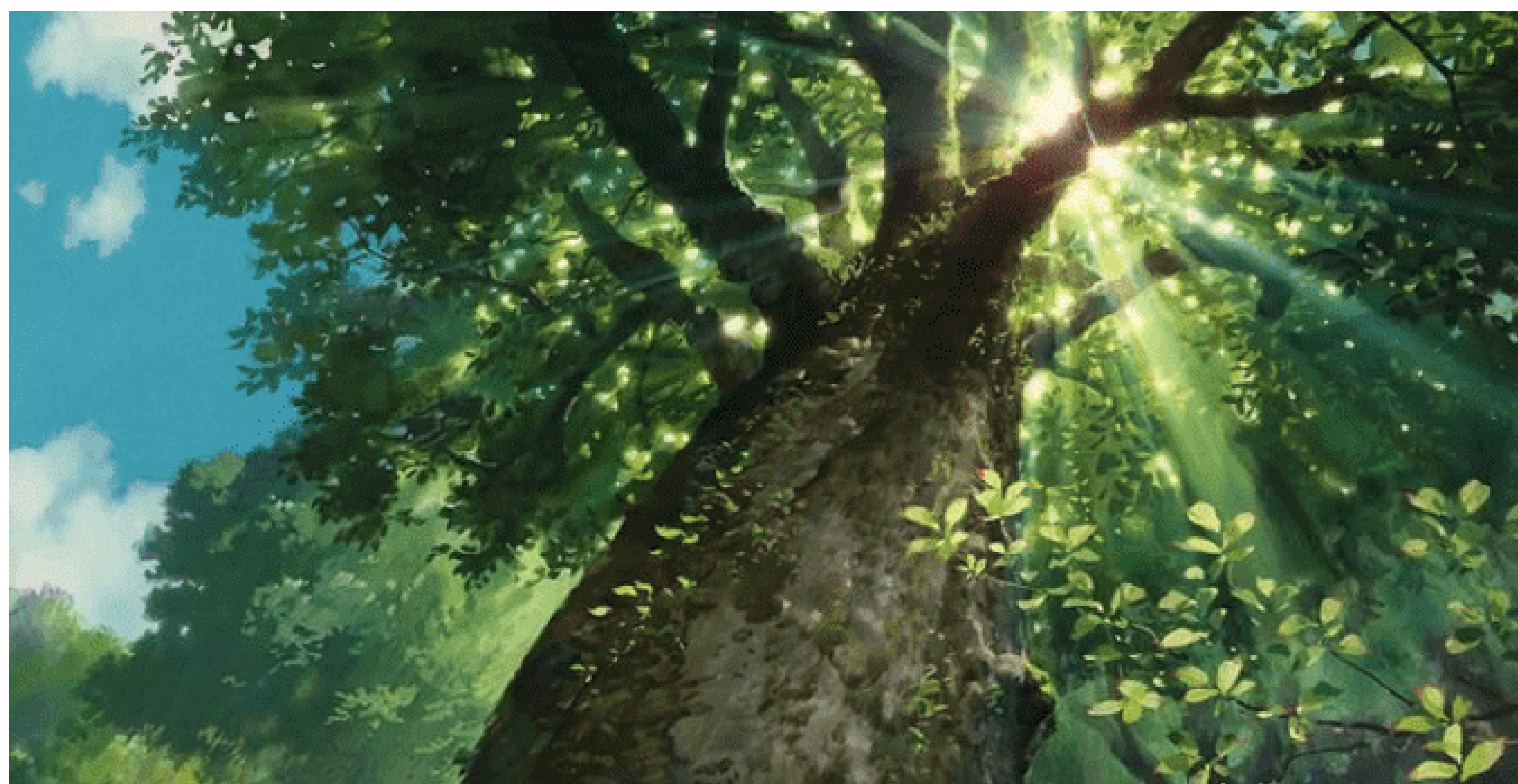


6.1 植物的绘制

在漫画自然环境中，植物是用来丰富、烘托场景气氛的必要道具之一，如花、草、树木等，这些普遍存在的、不被关注的东西往往是表现场景气氛最为关键的物体。下面首先来看看植物在漫画场景中的表现。



在这一幕场景中，植物被用于组织、美化和点缀场景的空间环境，用来渲染场景中美好的青春气息。



仰望参天大树，阳光从树的缝隙中透射下来，给人温暖、舒适之感。植物使画面变得丰富多彩，同时也在空间透视上增强了表现力。



在左图所示的场景中，树木等植被在场景中起到了很好的连接和烘托作用，活跃了画面气氛，使画面不显得呆板、单调，更增加了场景的空间层次和深度。



6.1.1　花草的绘制

花草是漫画场景中不可缺少的重要道具之一，前面章节中学过了人造花草在建筑场景中的表现，下面一起来学习自然环境中花草的绘制。

花草的表现



实战——花朵的绘制



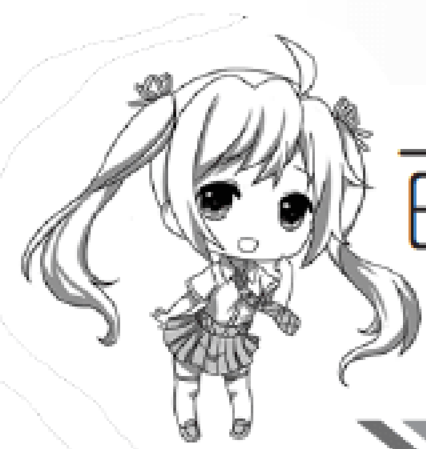
1 用线条勾勒出花朵的大致外形轮廓线。



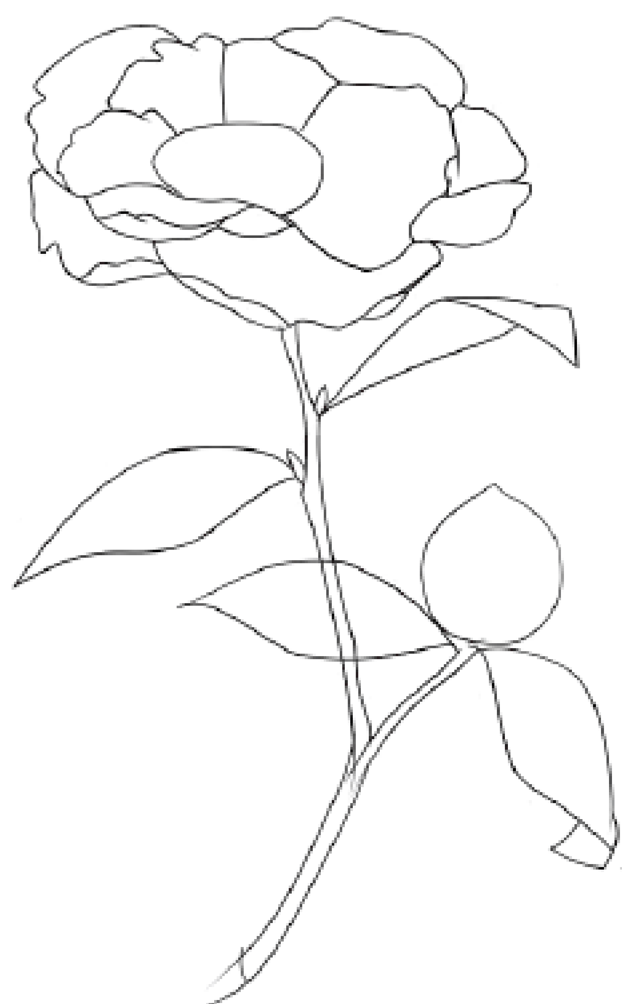
2 根据草图用圆润的线条细化花瓣。

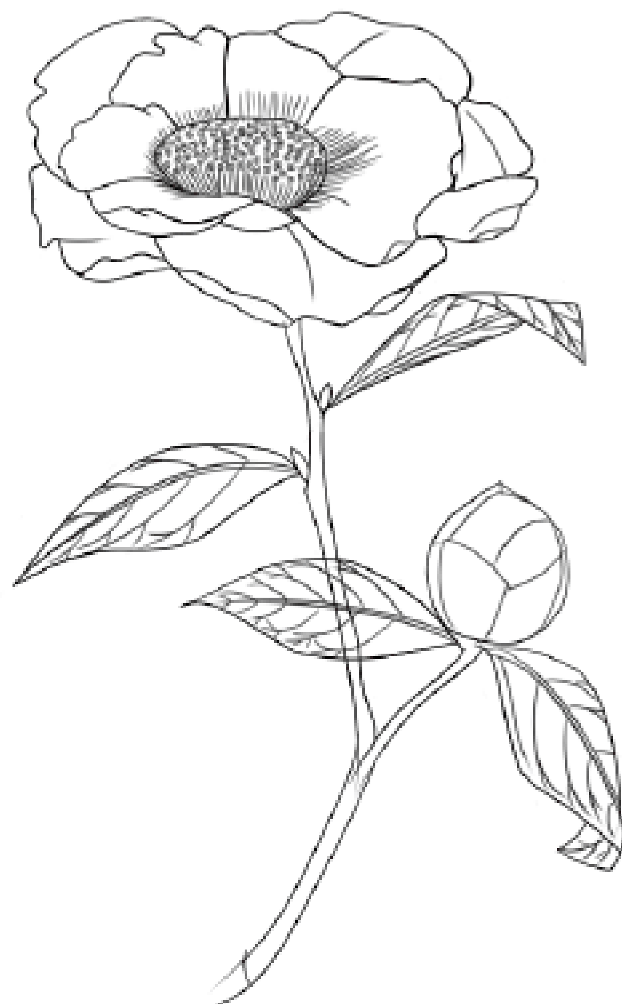


3 绘制出阴影效果，增强花瓣的立体感。



实战——山茶花的绘制







1 用线条勾勒出植物的基本外形轮廓线以及透视线。

2 细致地描绘出植物的细节部分，例如花蕊、叶茎等。

3 擦去画面中多余的线条，用排线法给植物添加基本的光影效果。

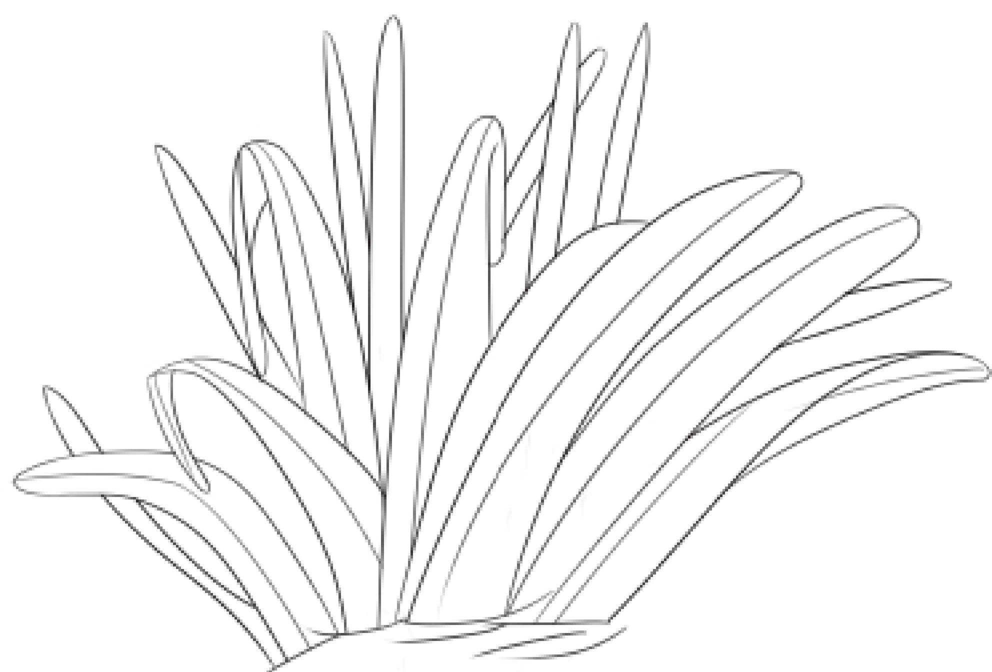
实战——草的绘制

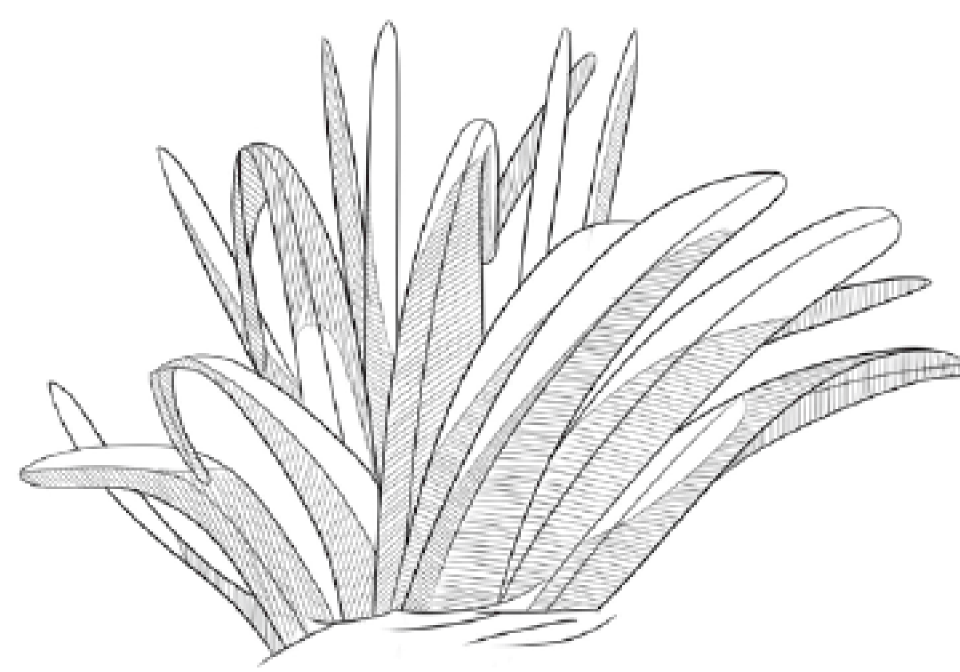




1 用线条勾勒出草丛中比较大的草叶的基本外形轮廓线。

2 继续描绘出较小的草叶以及草的细节。





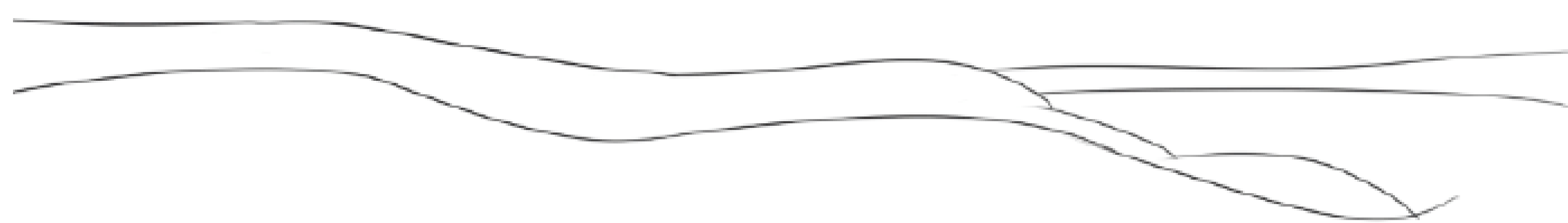
3 细致地擦去画面中多余的线条，注意草叶的前后位置和透视关系。

4 用排线法给草丛绘制出阴影效果，使画面自然、和谐。



实战——花草在场景中的表现

花草在漫画场景中不仅能装饰、点缀画面，更能烘托气氛，营造各种氛围。下面一起来看看花草在场景中是如何表现的。



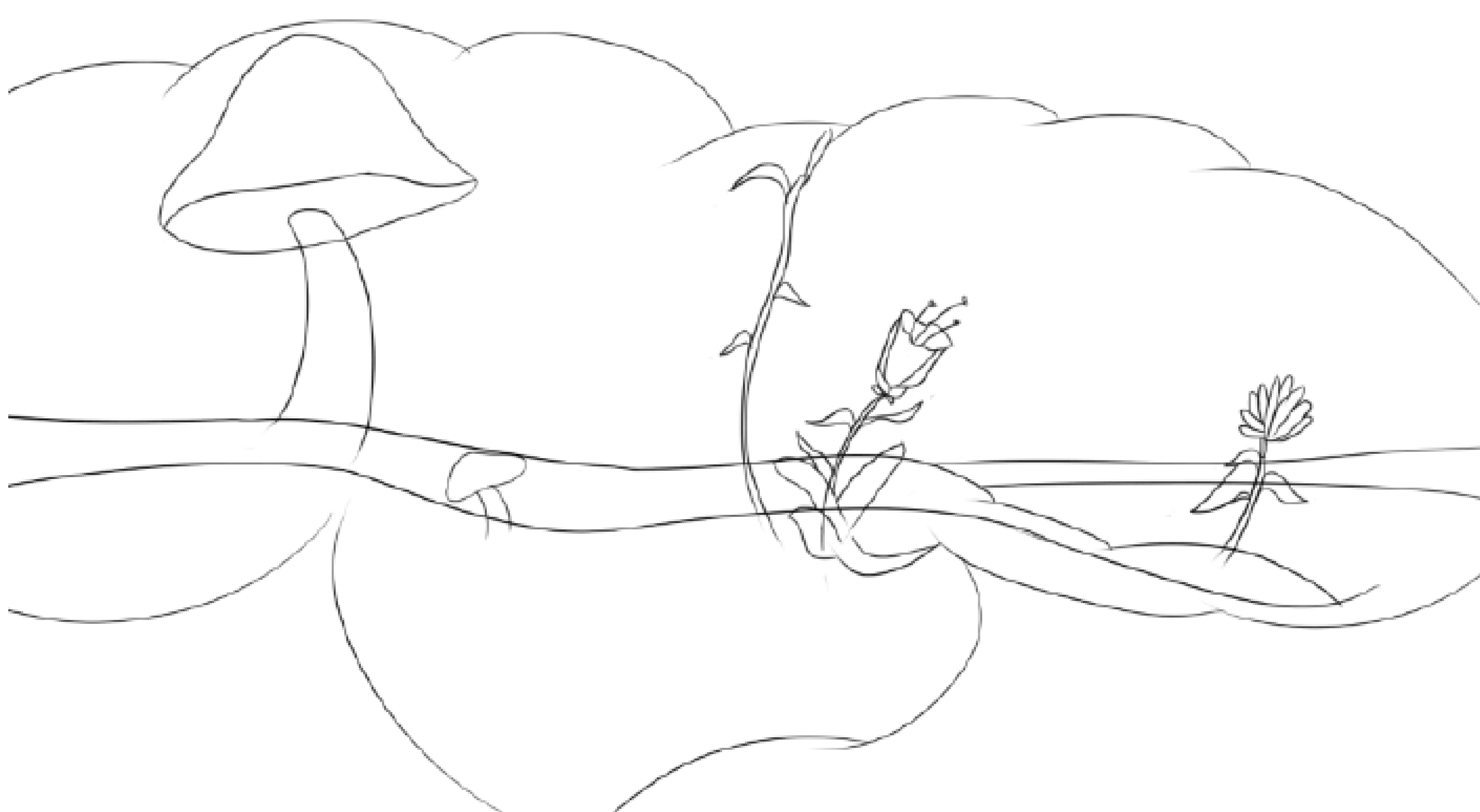


1 用上下起伏的波浪线表现出中心场景中凹凸不平的地面线。





2 绘制主体花草之前，先画出大致的草图，用简单的几笔线条勾画出主体花草的外形轮廓线。





3 开始绘制场景中的花草，因花草是大面积分布的，为了不使绘制出来的画面很凌乱，先选取其中比较特别的、引人注目的物体描绘出来，以确定场景中其他物体的位置。



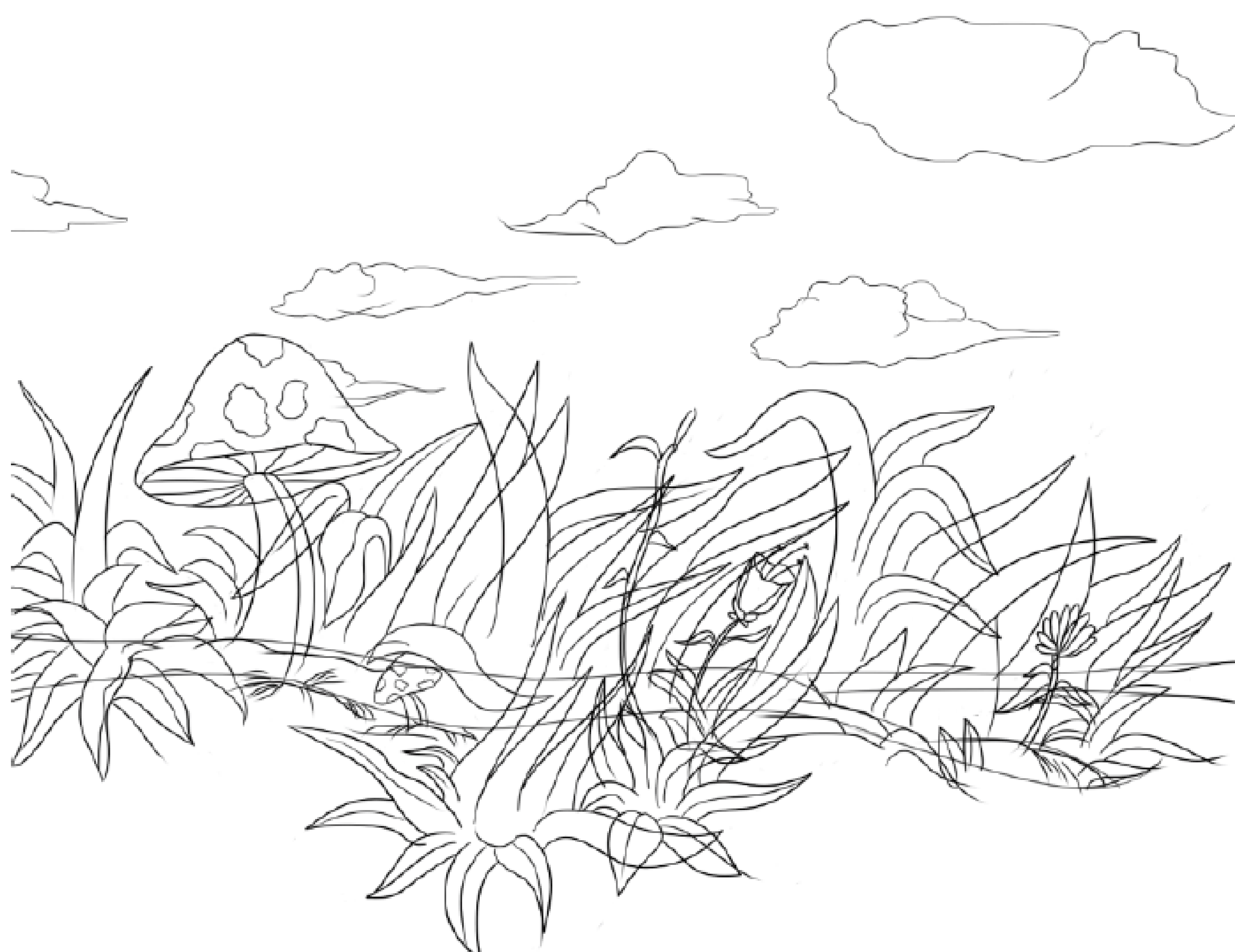


4 继续丰富场景，给画面添加大片生长茂盛的青草。

5 将第二步的花草轮廓线图层隐藏，然后给画面中的各物体细致地描绘出细节部分。



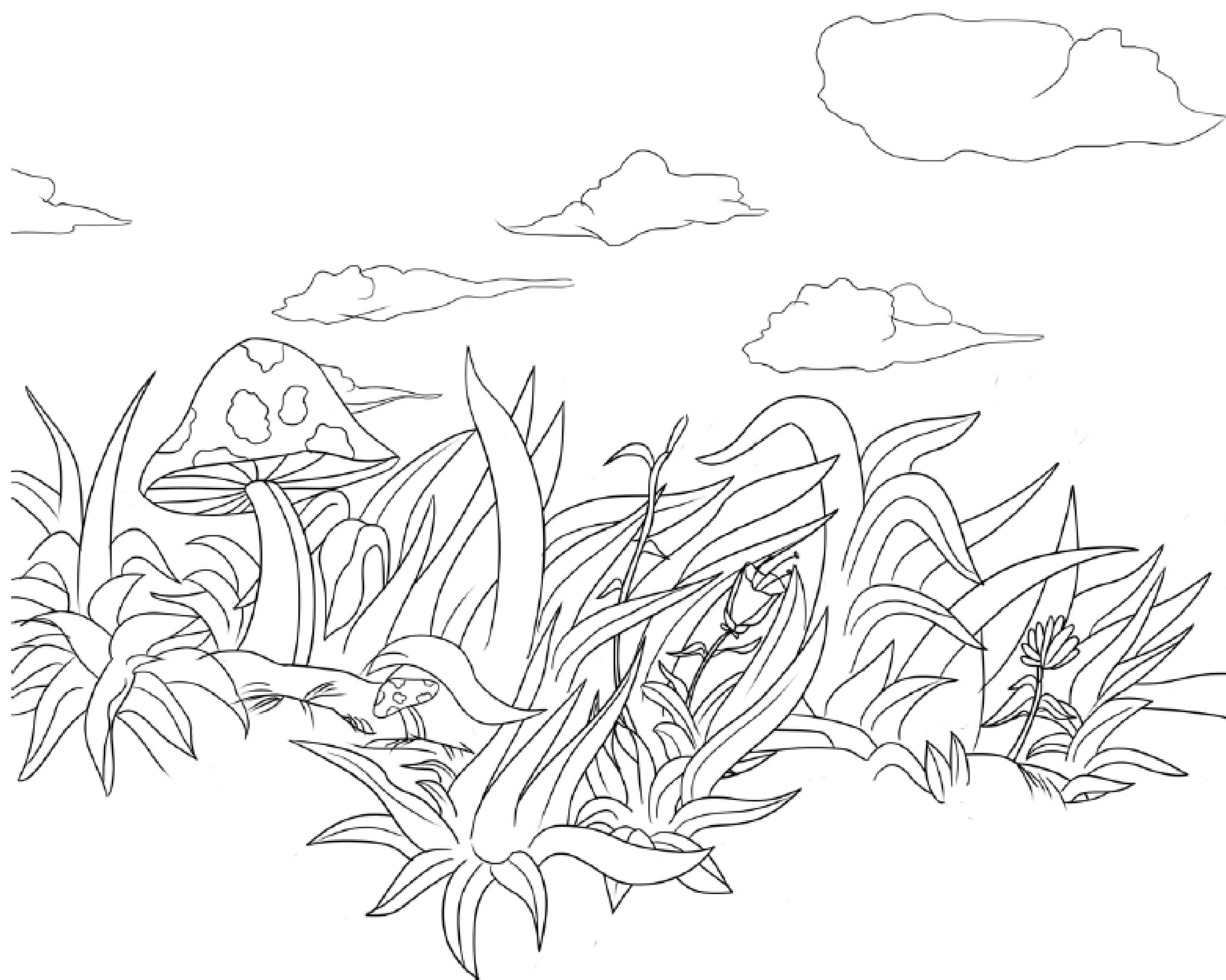




6 添加局部细节，给天空加上云朵，使画面饱满、不空洞。

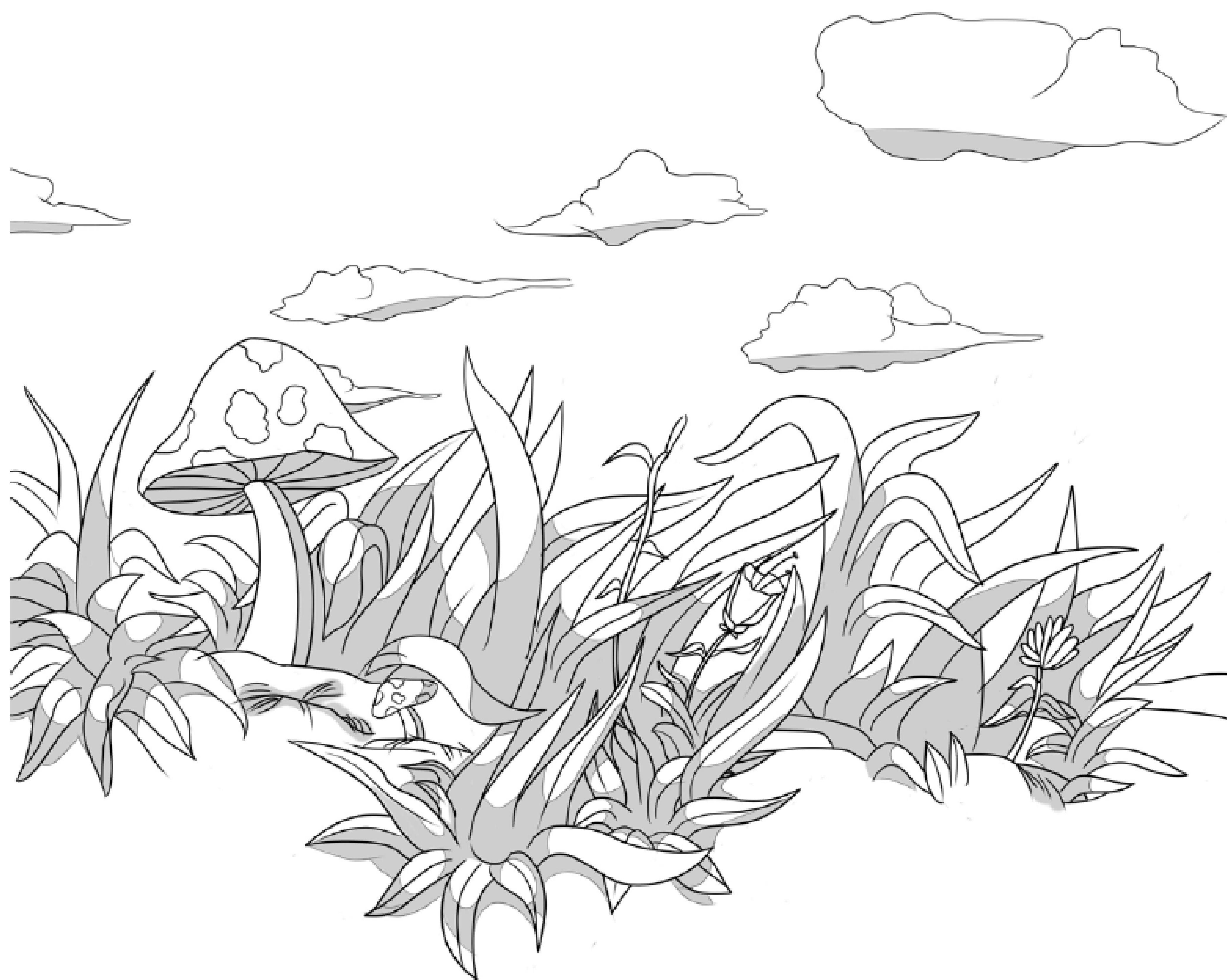






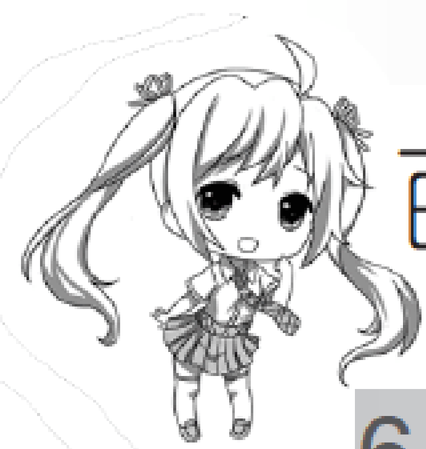


7 整理画面，细致地擦去场景中多余的线条，使画面视觉上给人干净、清爽之感。





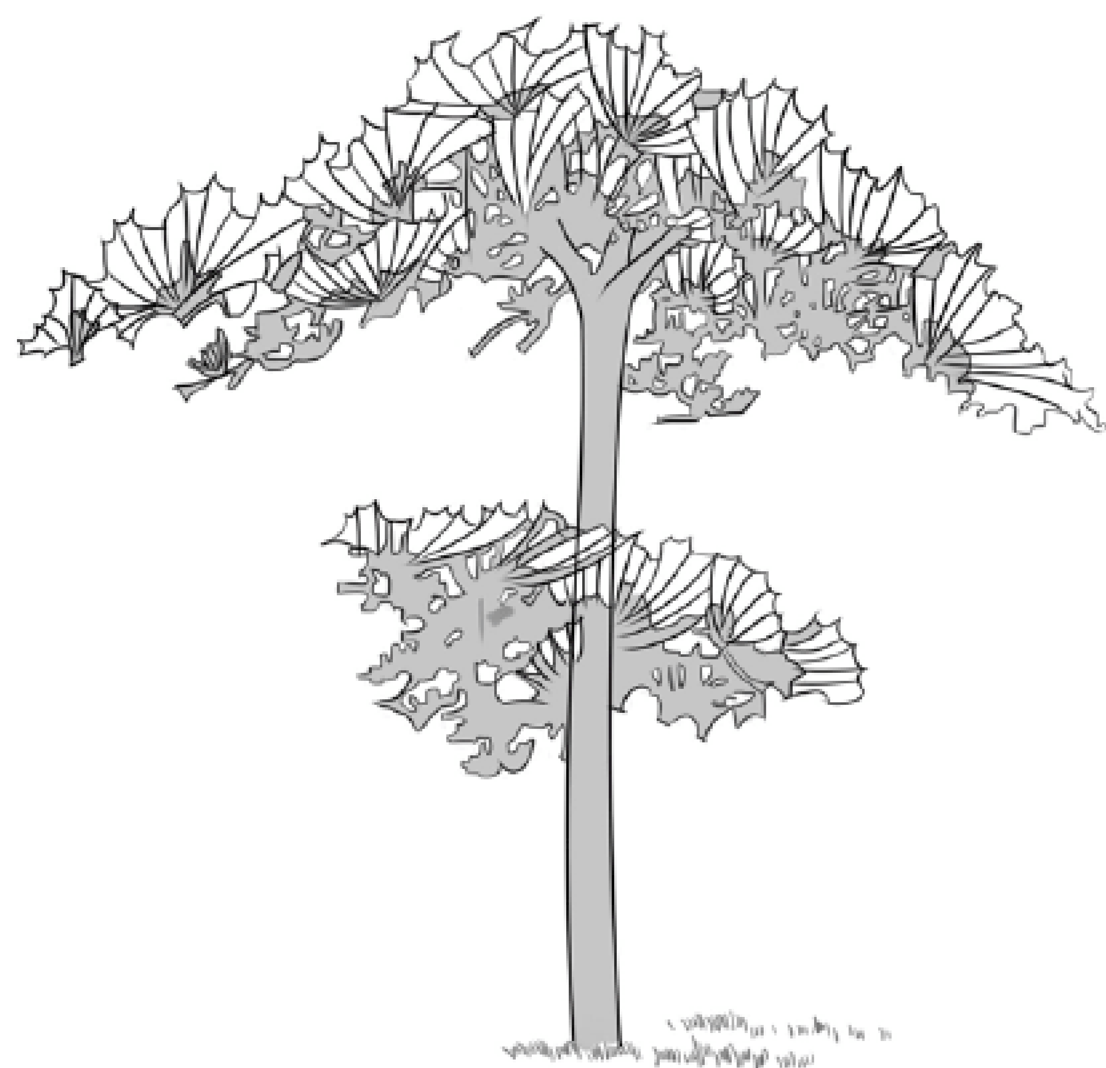
8 用灰度法给场景添加光影效果，体现出室外明亮、清新的花草自然环境。



6.1.2 树木的绘制

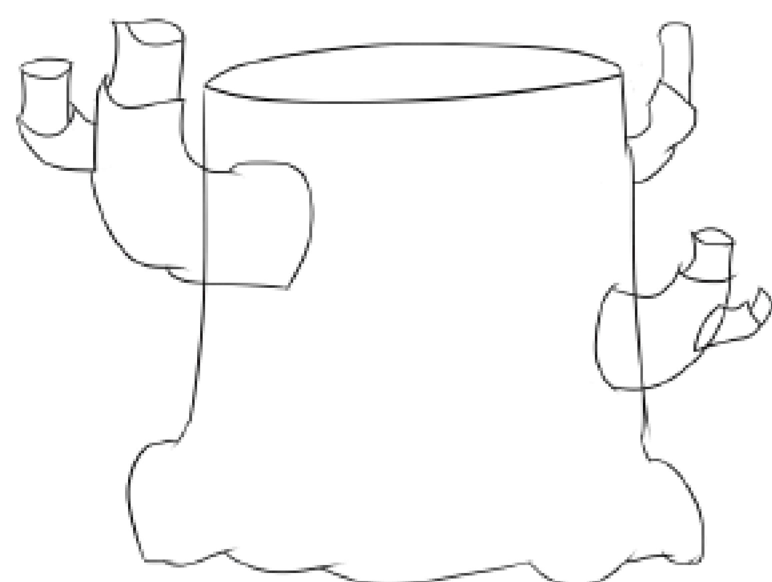
不管是在城市场景还是自然场景中，都少不了树木，它是漫画场景中不可缺少的道具，下面来学习树木的绘制技法。

树木的表现





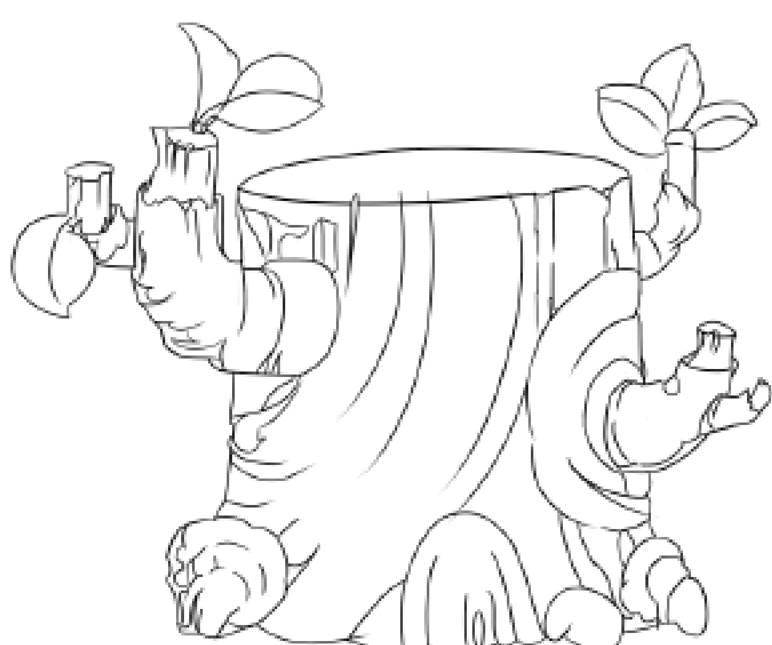
实战——树墩的绘制



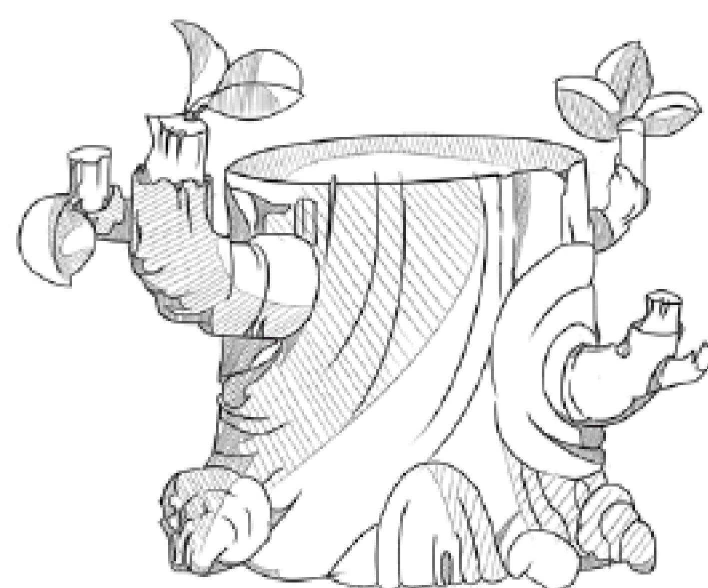
1 用线条勾勒出树墩的外形轮廓线。



2 绘制出树墩上的嫩芽和树墩的细节部分。



3 细致地擦去画面中多余的线条。



4 用排线法给树墩绘制出阴影效果，完成绘画。



实战——树木的绘制

1 勾勒出树木的大致外形轮廓。

2 用不规则的曲线绘制出树叶。

3 绘制出浅浅的阴影效果。

4 进一步细化阴影的明暗度。

左图是使用线条绘制的树木的效果图，这是在素描中比较常见的绘制方法，有明暗过渡的阴影。

左图是使用灰色的块状底纹绘制树木的效果图，这种绘制方法虽然没有明暗过渡，但光影的方向一定要正确。

实战——灌木的绘制

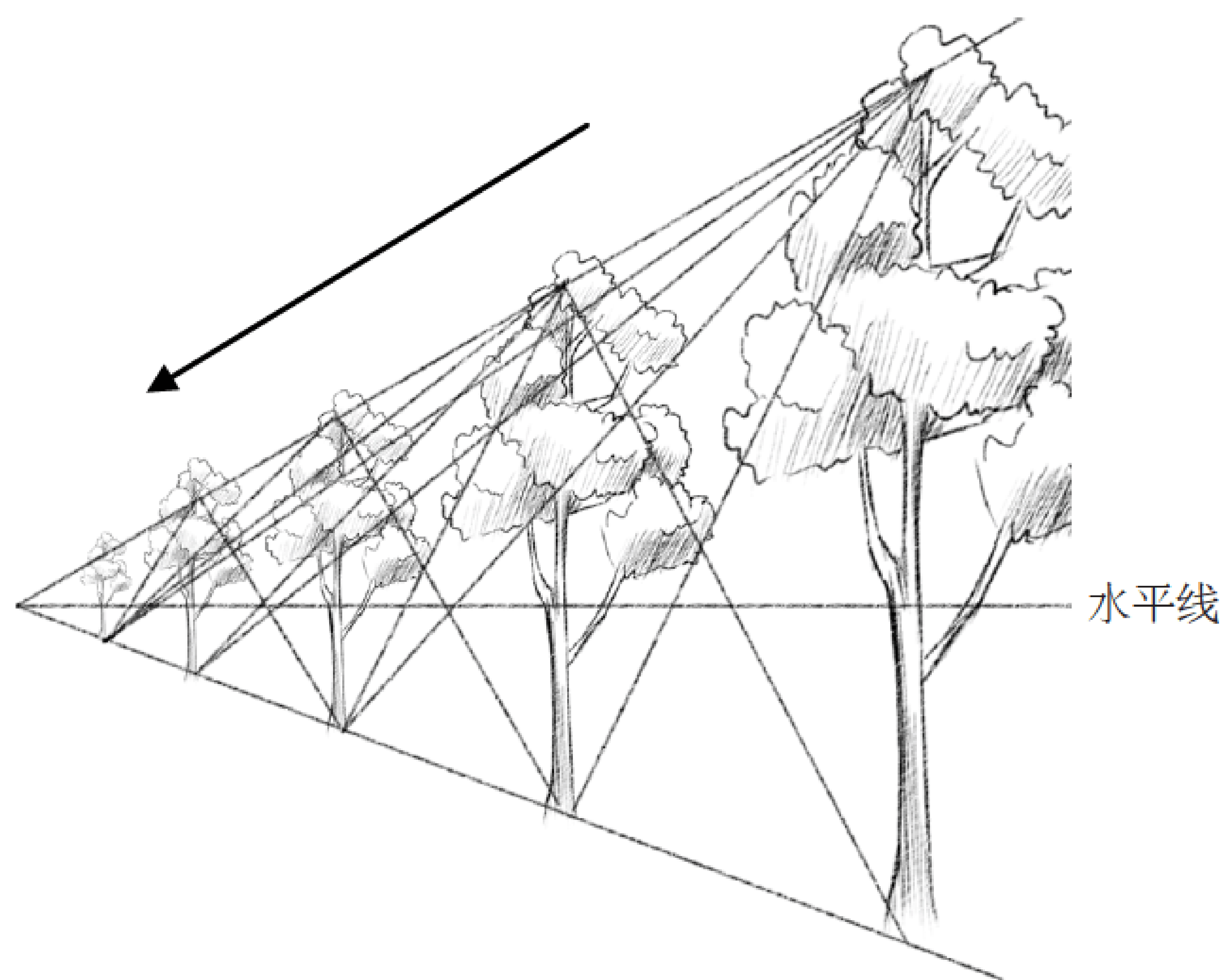


1 绘制大簇树木灌丛，勾勒线条的范围变化。

2 逐步细化茂密的叶子，给根部添加石头和小草。

3 绘制出有明暗过渡的阴影效果。

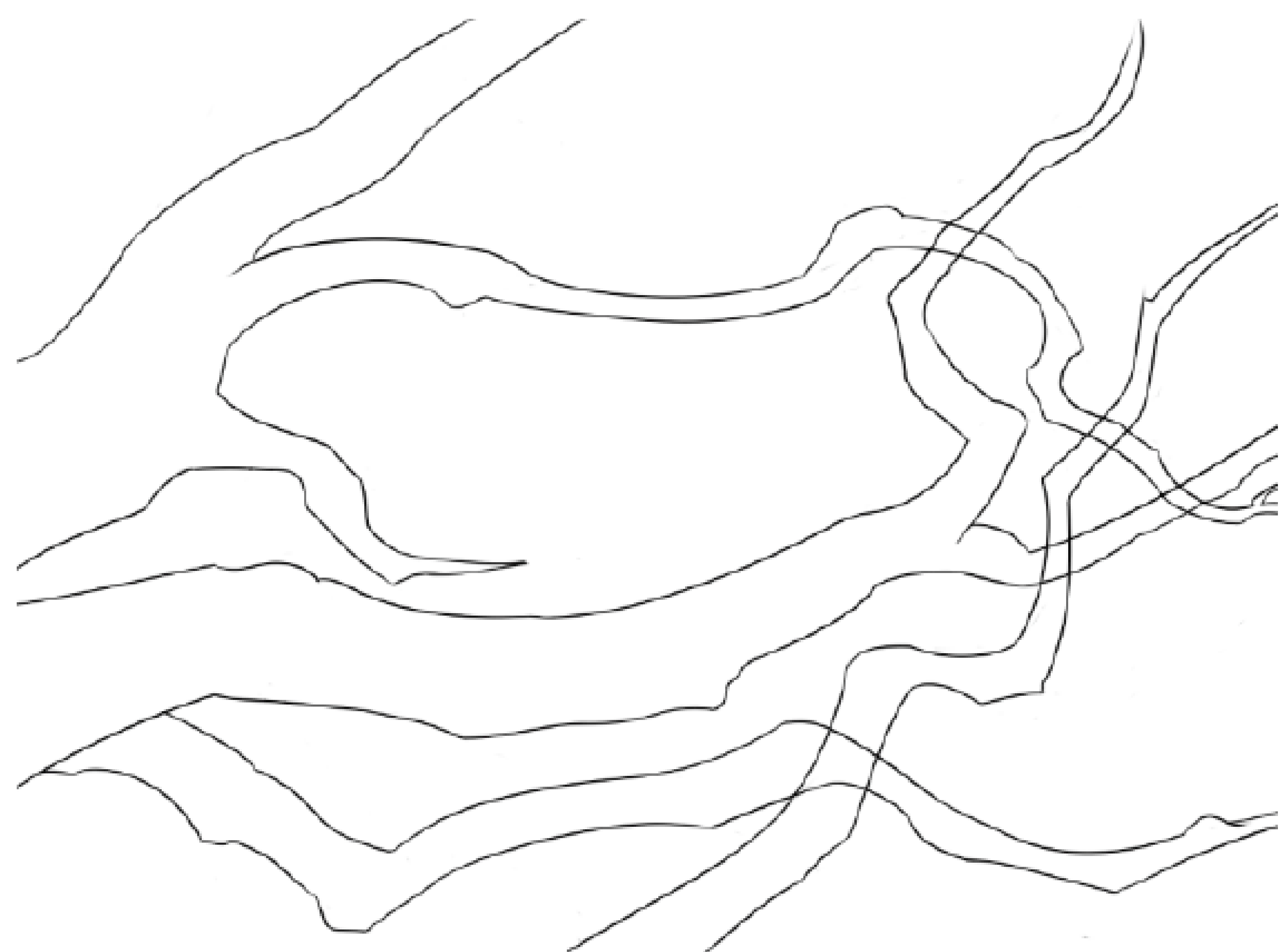
实战——树木在场景中的表现



在绘制有树木的场景时，有时候，一排树木会很整齐，这时，要利用前面所学到的透视原理来分析并绘制出树木的位置。

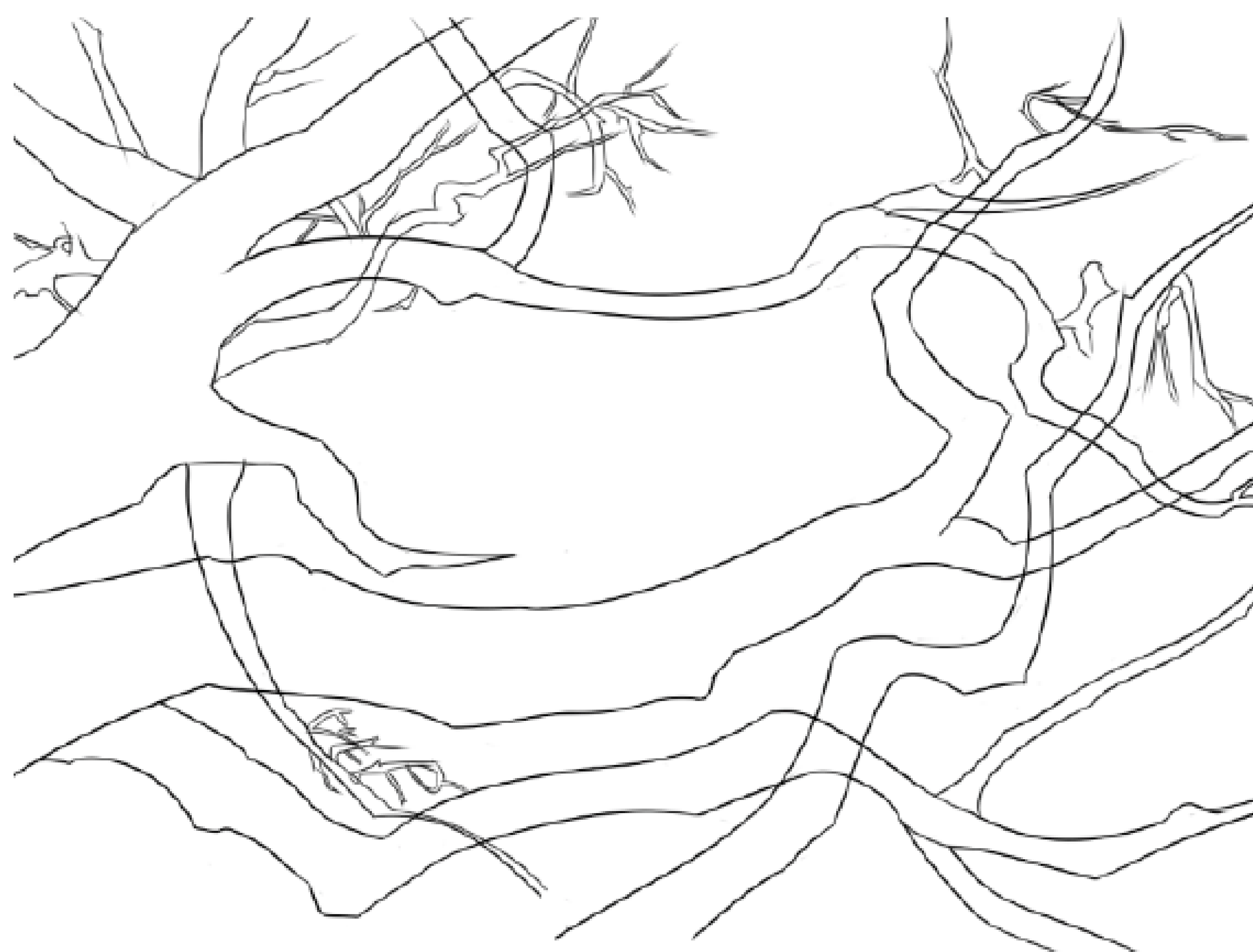
一般人工的草木风景都会有一定的规律，绘制时，要注意远近和大小的透视关系了。

下面来学习如何绘制树木在自然场景的表现。



1 绘制出画面中大树的主要枝干。

2 在主干的基础上，绘制出大树的旁枝和细小的枝干。







3 丰富大树线条，给大树添加树叶，以便使画面更加生动。



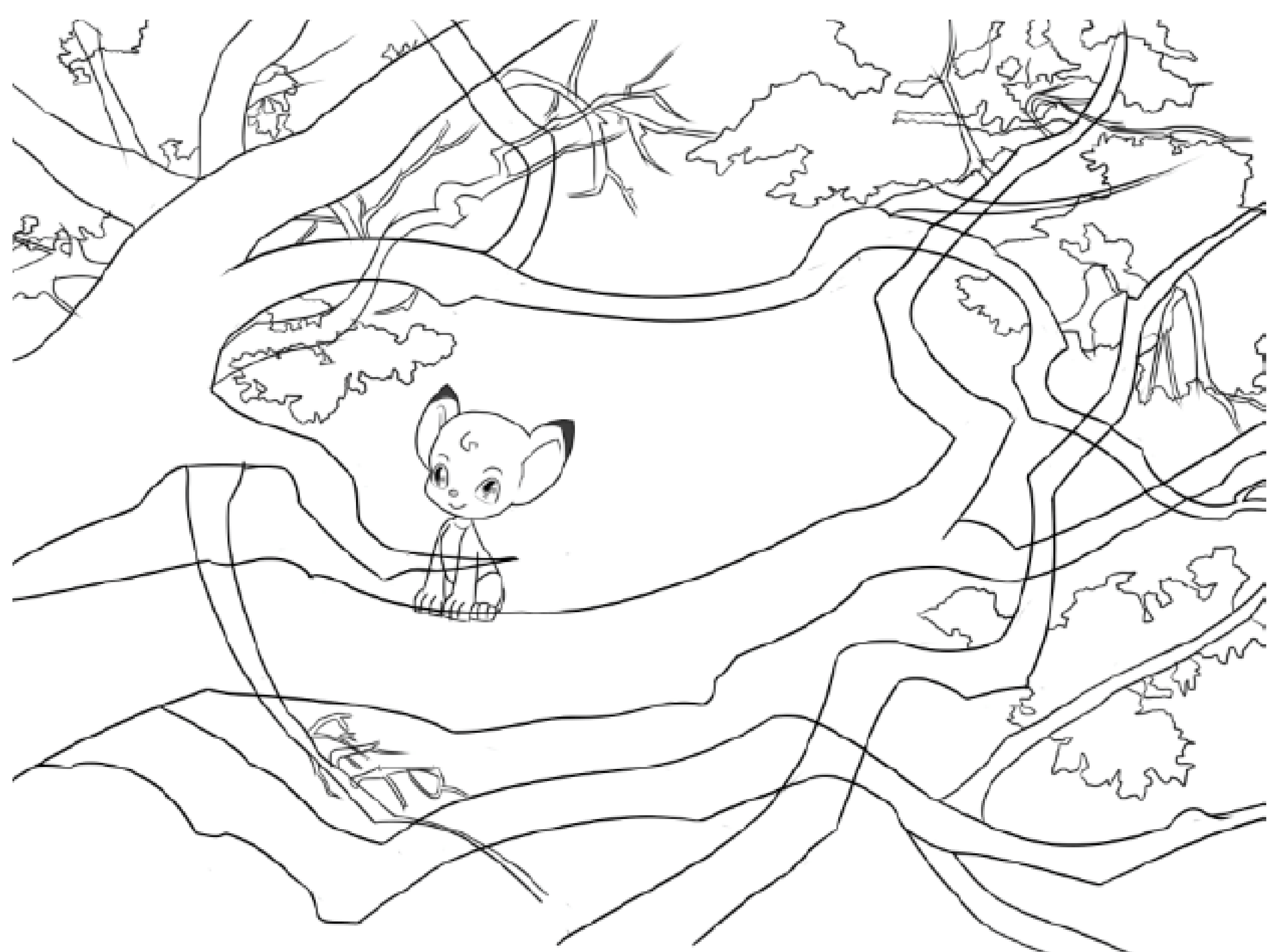




4 给树干上添加主体道具——可爱的小动物，勾勒出动物的外形线。

5 给可爱的小动物添加细节和透视效果。

6 细致地绘制出小动物的眼睛、耳朵、额头标记等细节，完成绘制。



动物加入场景后的画面如左图。





7 丰富远处天空场景，给天空中添加云朵，使画面更加自然、饱满。





8 细致地擦去画面中多余的线条，注意大树枝干的前后、远近关系和透视原理。场景线稿草图绘制完成。





9 用不同深浅的灰度给画面中的树干、树叶填充颜色，添加特效，以凸显出中心主体道具，也使画面更加有层次感。

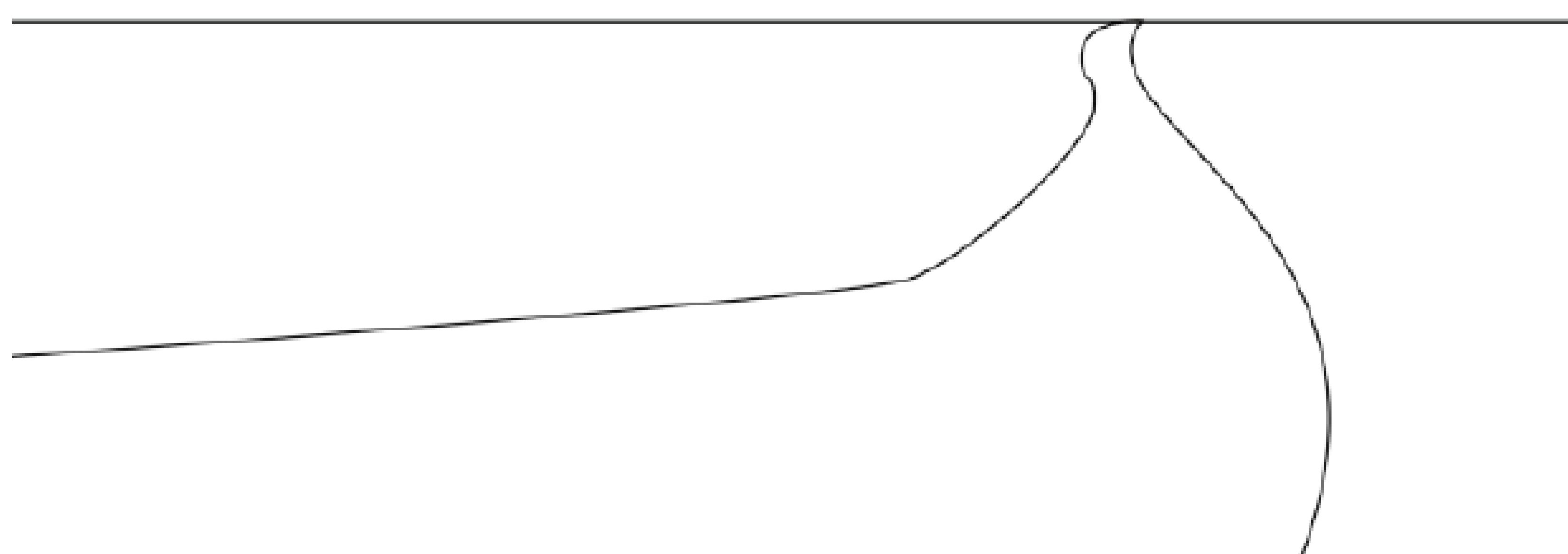




10 用排线法给场景画面添加光影效果，使画面更加丰富饱满、有立体感，营造出自然、和谐、生动有趣的自然场景。

6.1.3 综合实战——林荫道跑步的男孩

前面学习了花草、树木的绘制和表现，下面一起来对花草树木综合实战进行讲解。

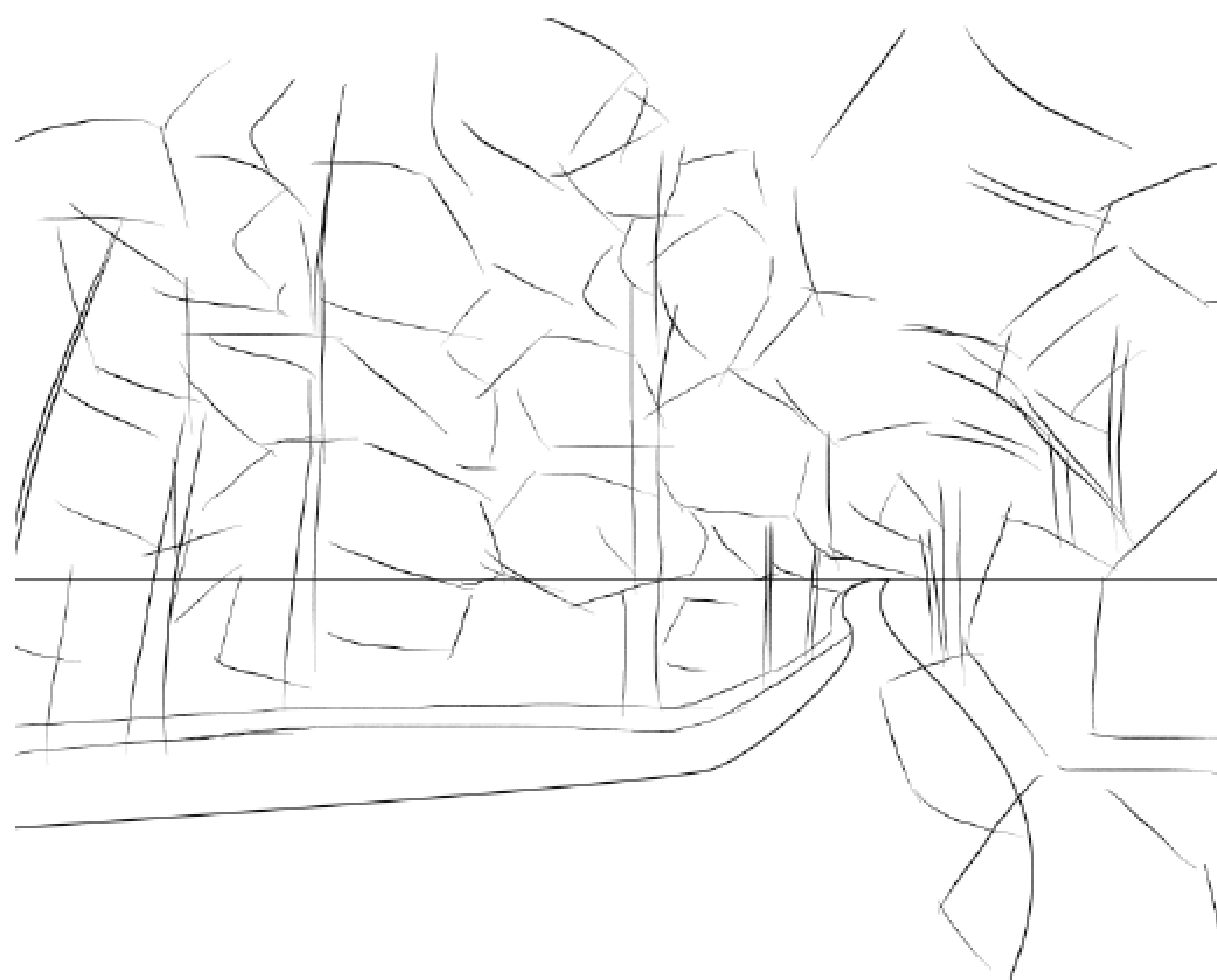


1 勾勒林荫道的道路以及道路尽头的水平线，道路在水平线上消失的点就是灭点。



2 在前面一点透视图的基础上，刻画出道路两旁树木的大致形体。







3 在草图的基础上继续刻画出树木的轮廓，注意树木的线条不要太有规律地去绘制，要有粗细变化，这样看起来才会更加自然。



4 继续刻画场景的细节部分，用不规则的线条将道路的凹凸不平感表现出来，并适当地给树木添加一些线条，以凸显树木的层次感。









5 在草图的基础上绘制出场景的线稿，注意离视点越近的草丛就会越清晰，草丛的形态也就表现得越明显。中间留白部分是准备在场景中添加主角人物。





6 绘制出主角人物跑步姿态的身体结构，一般大约为6到7个头身。





7 绘制出人物着装的外形轮廓，一身简单的运动装，手上拿着一件外套。





8 根据草图绘制人物的最终线稿，注意人物的形态动作要正确。





9 给人物添加阴影效果，使人物的立体感增强，注意阴影的明暗过渡。







10 人物绘制完成，回到场景中来，给整个场景绘制阴影效果，注意光影的位置，场景中，阴影都是偏左下方的，每一簇树叶的阴影都要表现出来，这样使树木更具层次感。





11 深化场景的阴影效果，使画面的层次感增强，擦去多余的线条，林荫道跑步男孩的最终效果图完成。

注意绘制这种自然景致时，线条与绘制建筑的线条是完全不一样的，绘制树木时的线条比较随意，是没有规则的线条，但绘制时也要注意线条的粗细变化，这样能使画面看起来更加自然。



6.2　地形地貌的绘制

地形地貌在场景绘制中占有重要的地位，其自身的形态繁杂而美丽，想要画好地形地貌，必须对地形地貌细致地进行观察。下面来看看地形地貌在漫画场景中的表现。



连绵不断的群山，一眼望不到边，落霞满地，十里不同天，这就是对这一幕场景的真实写照。

场景中山清水秀，一派生机与美丽，既营造出一种平和的气氛，又展现出主角内心的宁静和对远方的憧憬。



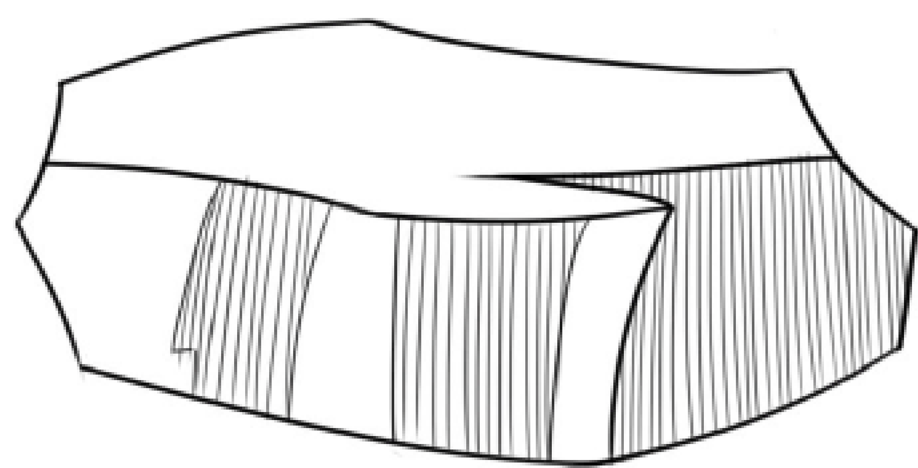


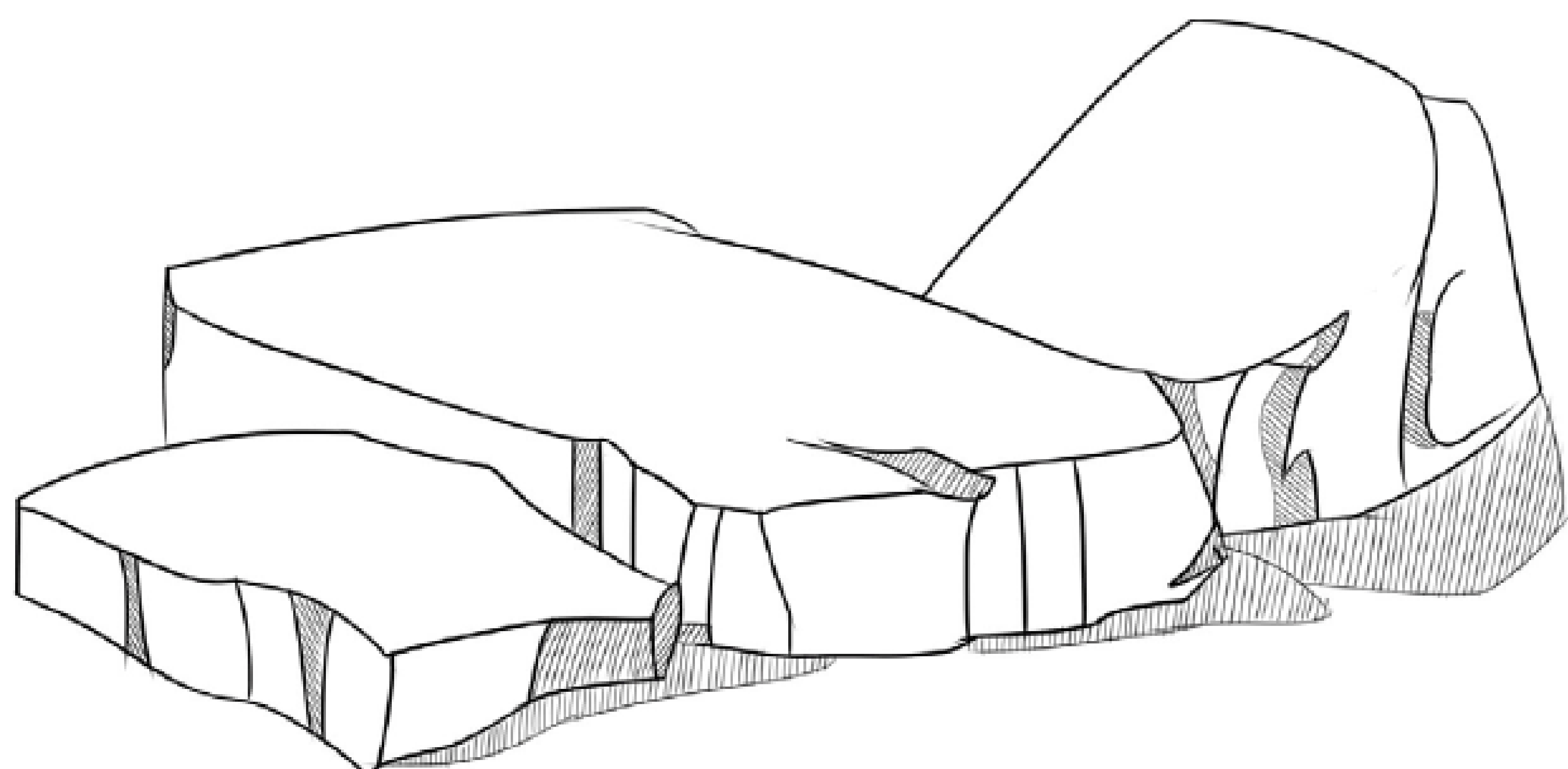
场景中的悬崖峭壁以及远处的尖峰是对环境的想象，是真实环境的升华，是介于真实与虚幻之间的虚拟场景。

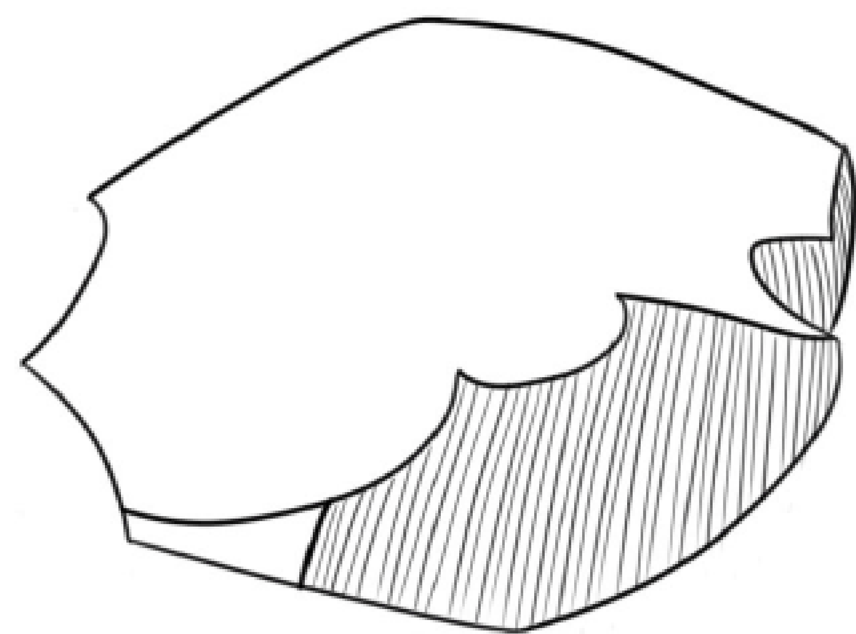
6.2.1 山石的绘制

山石是漫画场景中常见的陆地自然景观。自然界中的所有物体都是依循其必然性生成的。想要把山石画得惟妙惟肖，最重要的还是要把握住它的结构。平常要多注意观察现实中山石的影像。

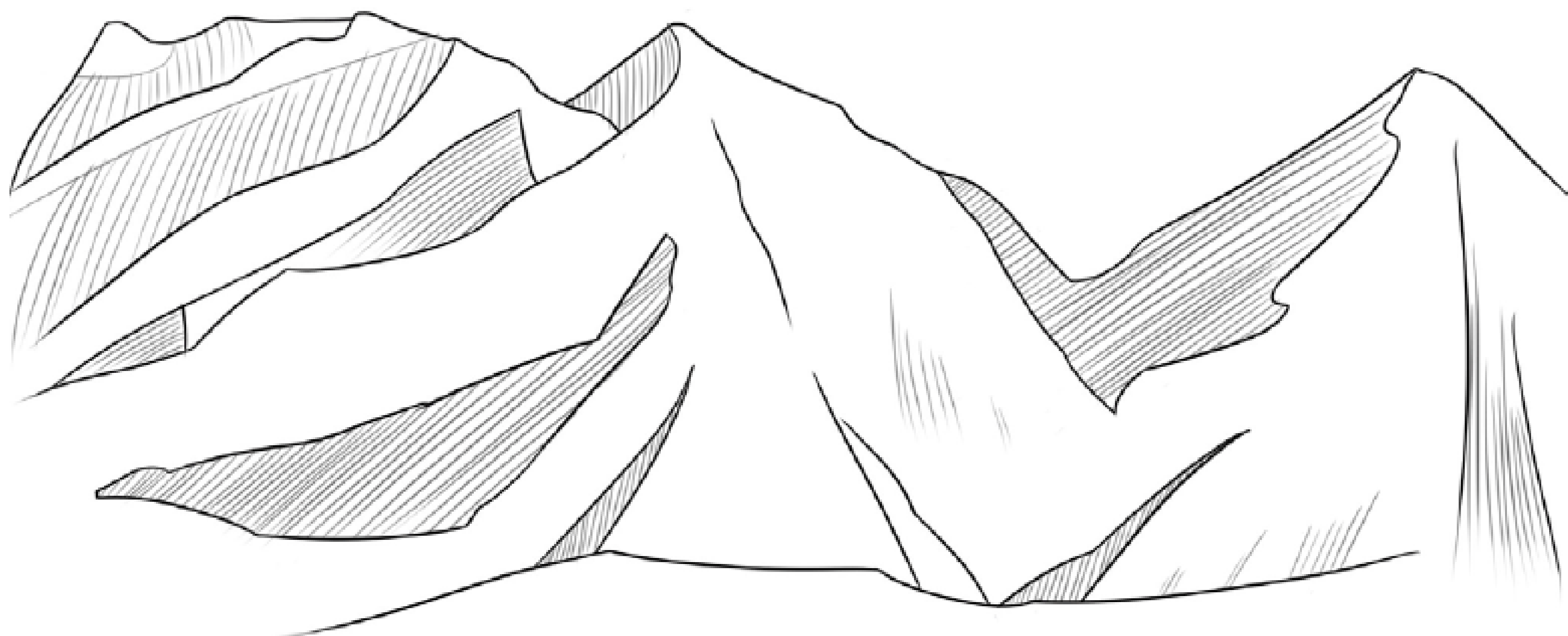
山石的表现

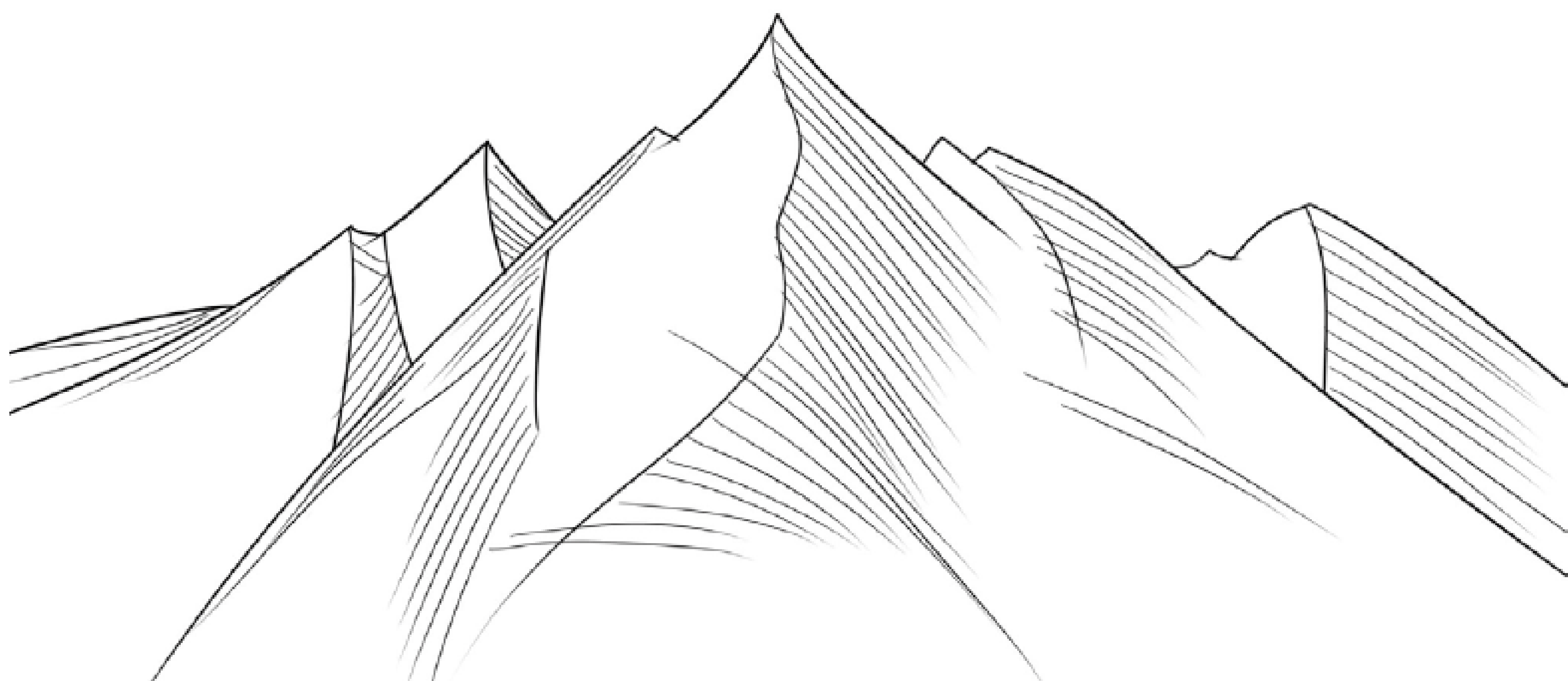






在漫画中，风景优美的地方经常能看到岩石的形影，如果了解了它们的特征，画起来就并不难。岩石没有完全圆润的，但它们会因成千上万年的河流冲击、风化或其他原因而失去棱角。

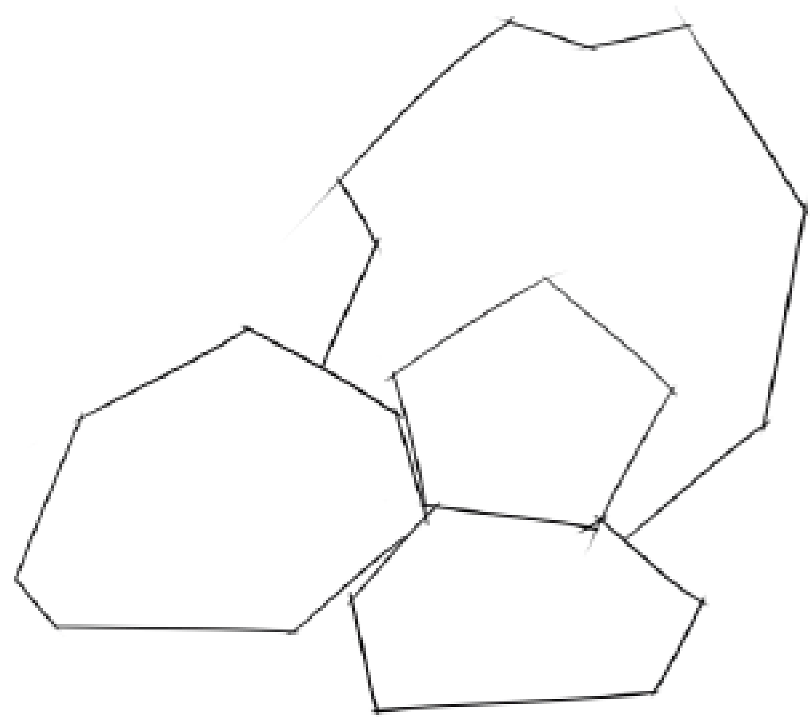




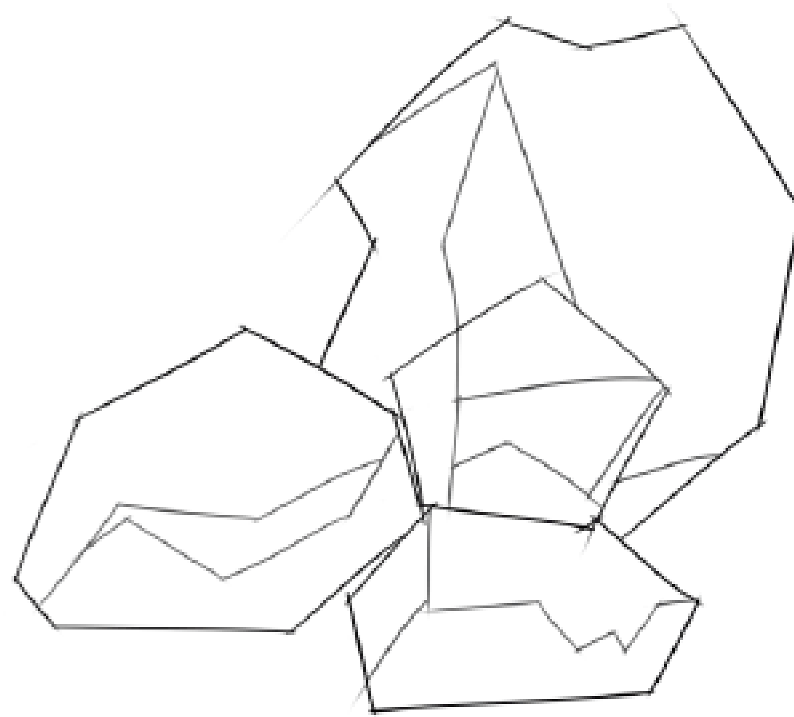
山在外形上可被描述为崇山峻岭、悬崖峭壁、群山连绵或丘陵土坡。从距离上看，较远的山脉会显得朦胧，受天空的影响明显，光影对比较弱，形体不明显。较近的山脉形体较为清晰，浓重对比强烈，骨架结构明显。



实战——石头的绘制







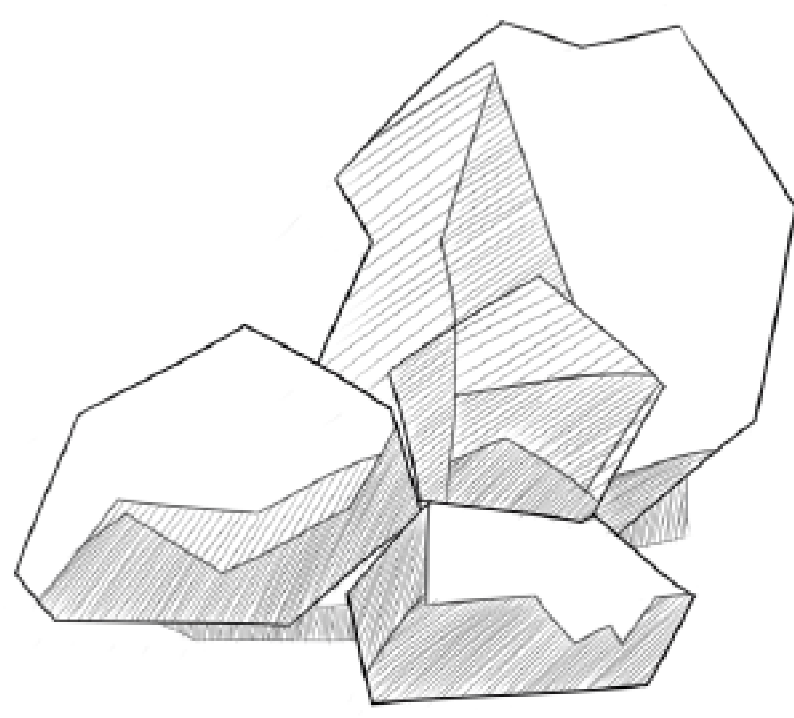


1 大胆地用锋利、干脆的直线线条勾勒出石头的大致外形轮廓线。

2 继续添加线条，描绘出石头的骨架结构线以及细节部分。









3 整理画面线条，用稀疏浅淡的排线给石头描绘出光源效果。

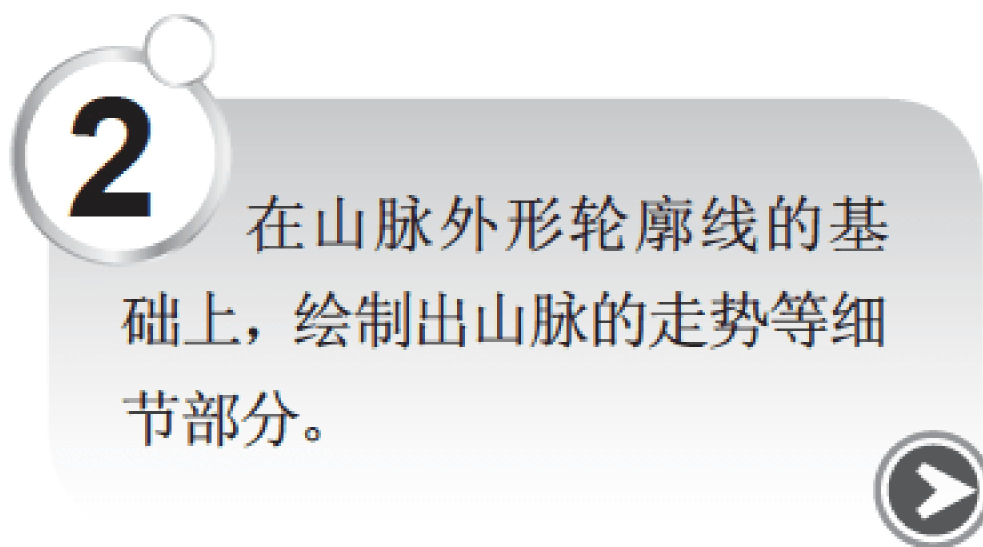
4 继续用排线给石头的暗部打上较为浓重的阴影，使画面自然和谐。

实战——山的绘制





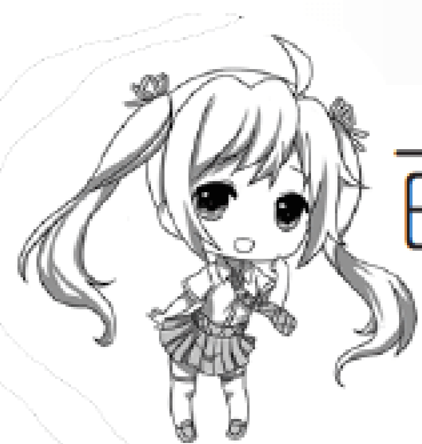
1 使用简单的直线线条，大体地勾勒出山脉的大致外形轮廓线。

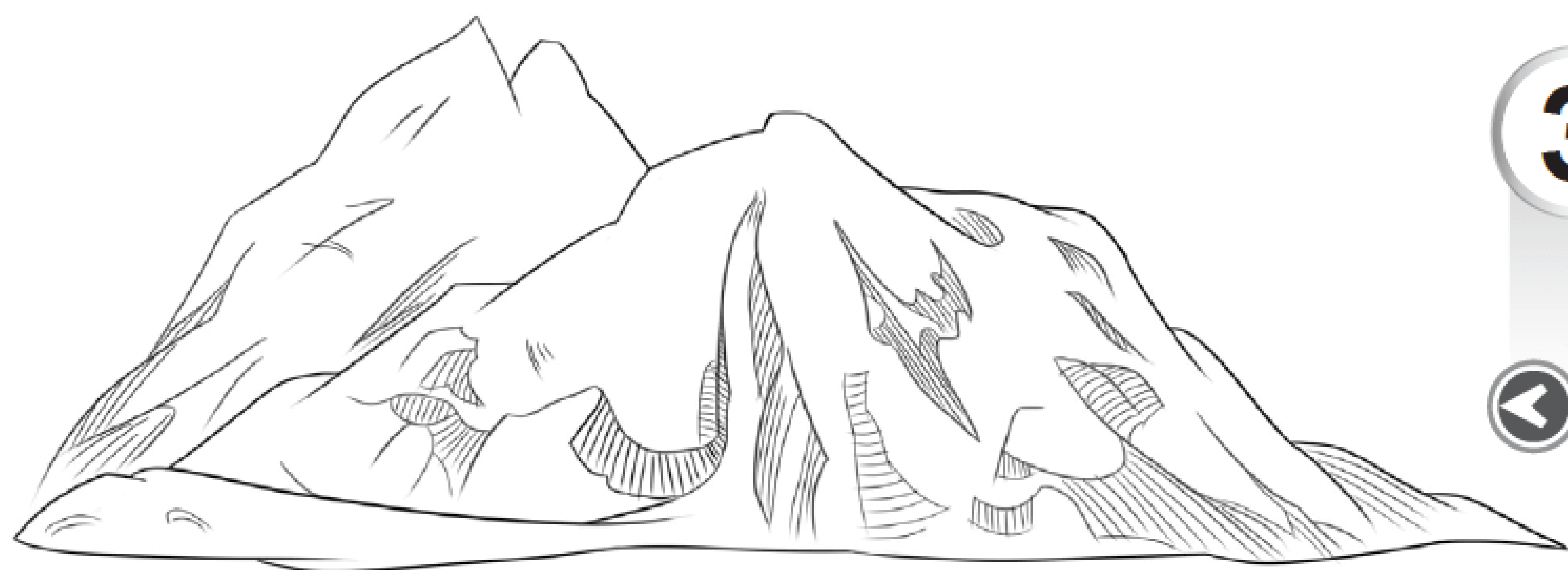


2 在山脉外形轮廓线的基础上，绘制出山脉的走势等细节部分。





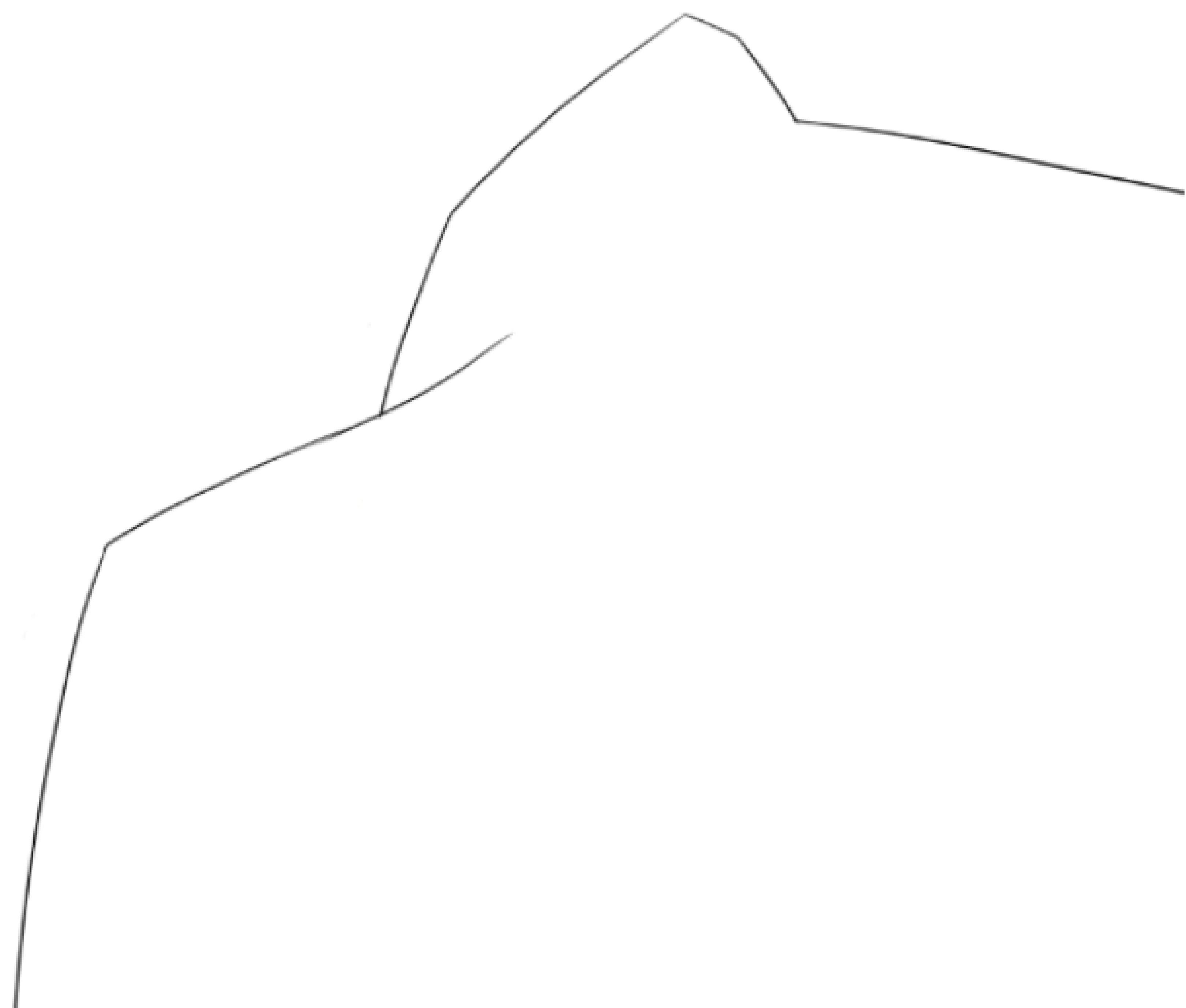




3 用排线法给山脉绘制阴影效果，使山脉更加立体、有层次感。

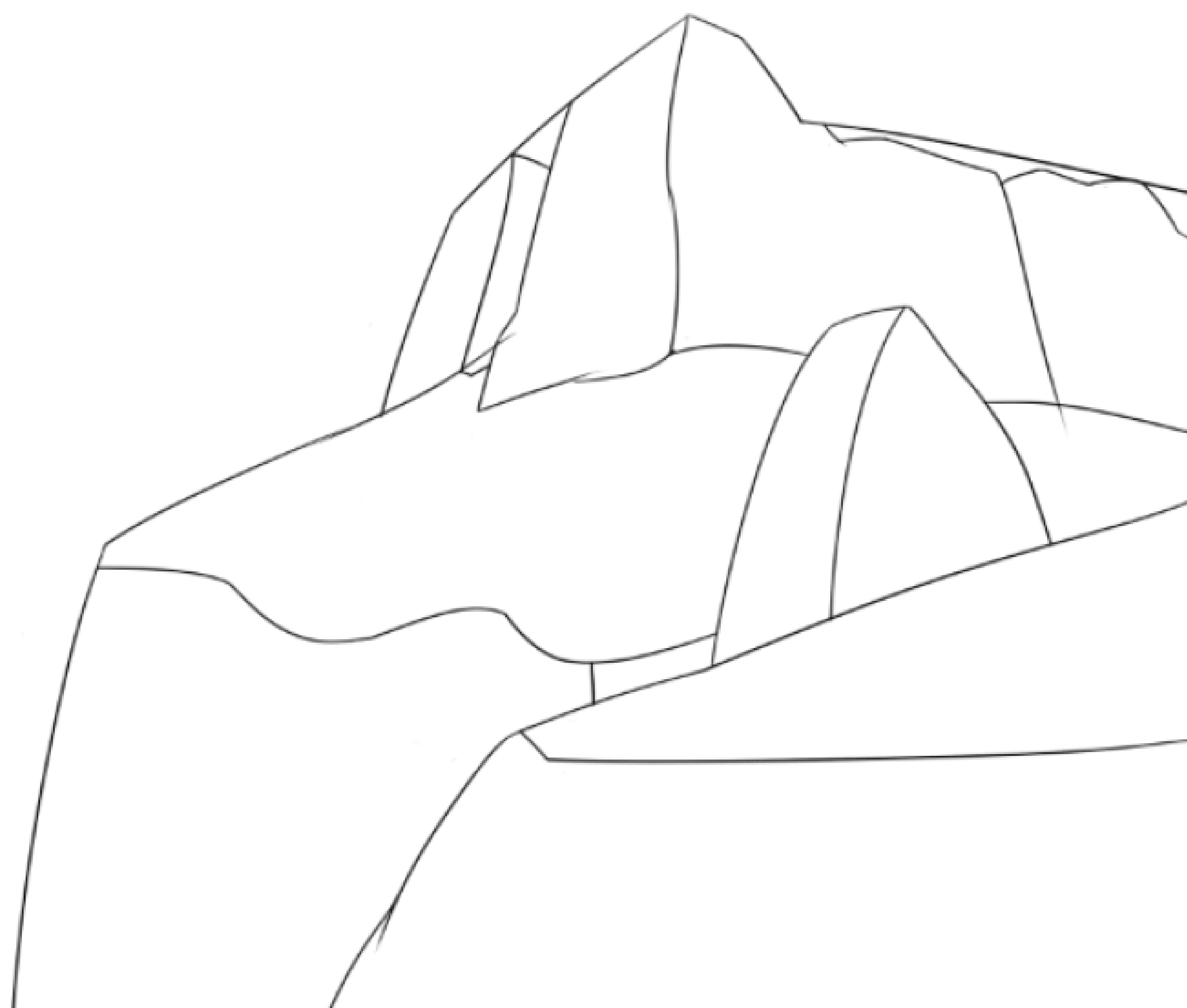
实战——山石在场景中的表现

绘制山石之前最好对山的结构、特点、质感和山体走向有一定的了解，这样才能把山石画得自然、真实。注意，绘制山石时线条要硬朗有力，避免使用松弛连续的波浪曲线条。下面一起来看一个实例。



1 使用简单的直线线条，大体地勾勒出山体的大致外形轮廓线。

2 在基本外形轮廓线的基础上，绘制出山石的骨架结构线以及透视原理图。





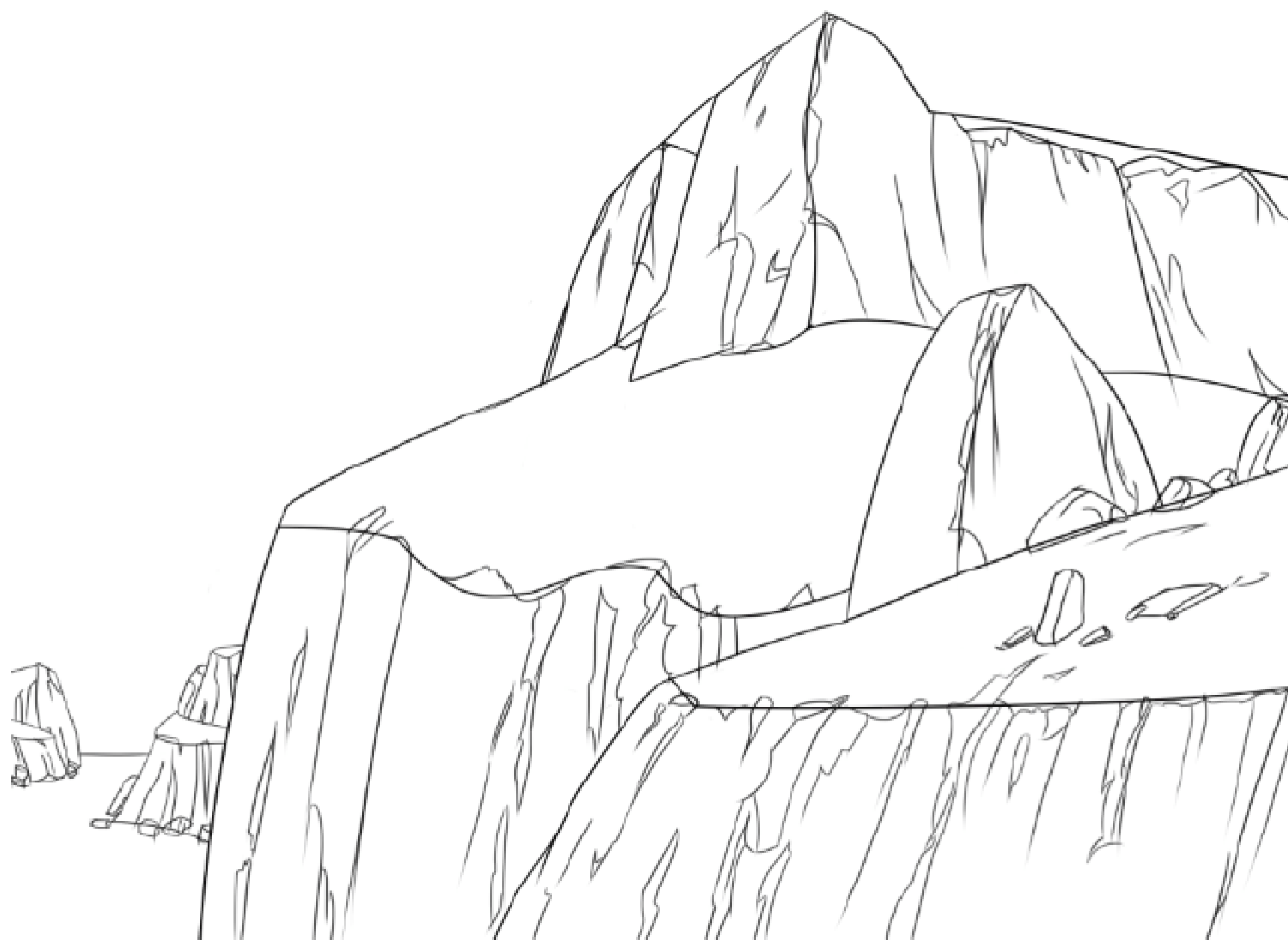


3 根据基本骨架结构图，逐步用细致地线条勾勒出山石的结构、走势，将山体细节部分清晰化。注意，线条要硬朗锋利一些。



4 绘制出场景中远处的山路以及山石等物，丰富画面场景。







5 给天空添加线条，勾勒出天空中的云朵，并对画面进行整理，完成山石线稿草图的绘制。







6 细致地擦去画面中多余的线条。注意，近处的山石脉络刻画时要清晰明确，远处的山路、山体、云朵等物可简单勾画其外形轮廓。





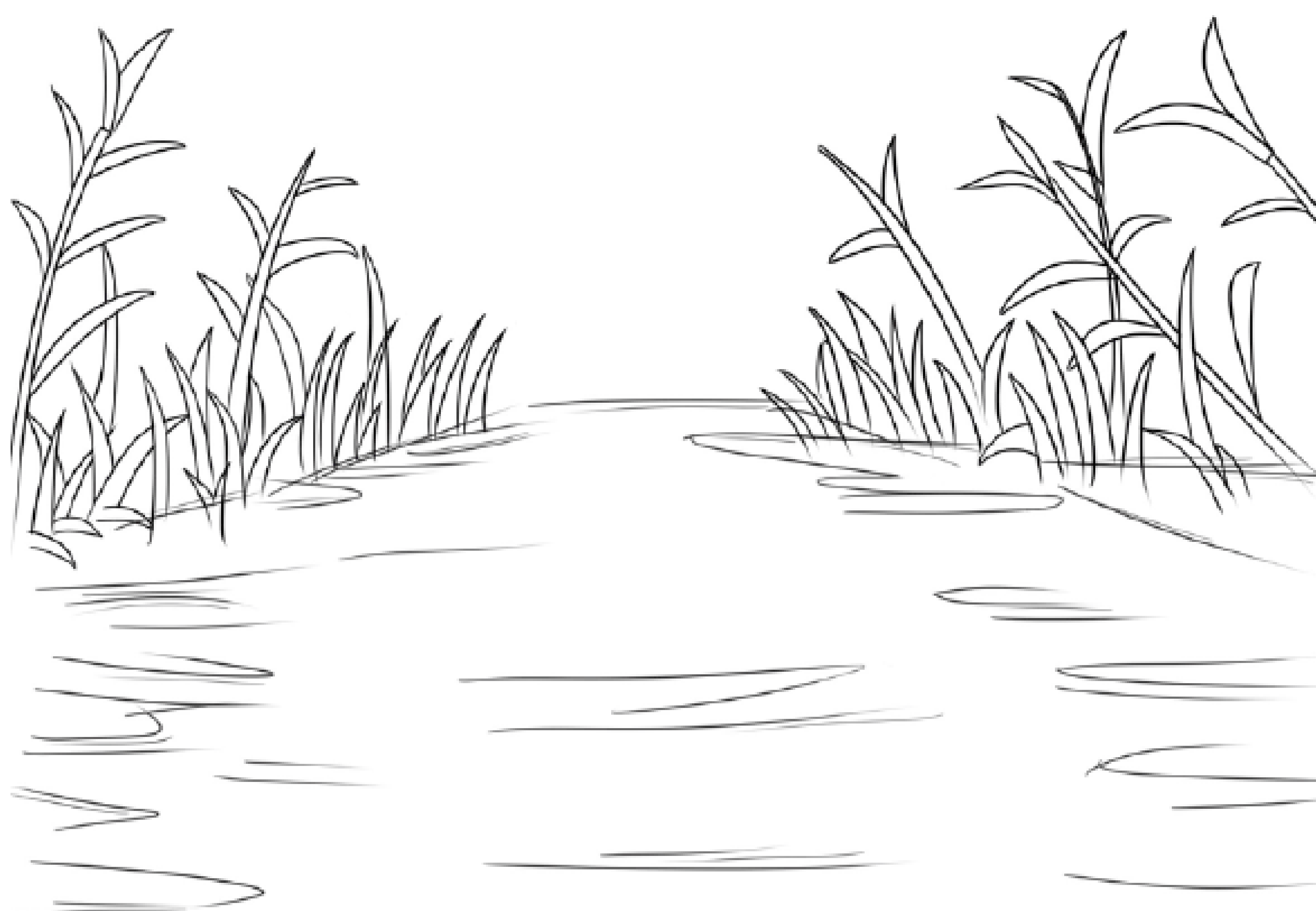
7 根据光源的大致方向来判断出阴影的方向和位置。按照构思，简单地绘制出山石大体的明暗关系，用灰度填充并表示出来，浅淡的阴影效果营造出阳光明媚的山川风光。这样，山石场景效果图就绘制完成了。



6.2.2　河流湖泊的绘制

河流湖泊等漫画场景的绘制，主要体现于水面的表达效果，下面一起来学习不同水面的各种表现手法。

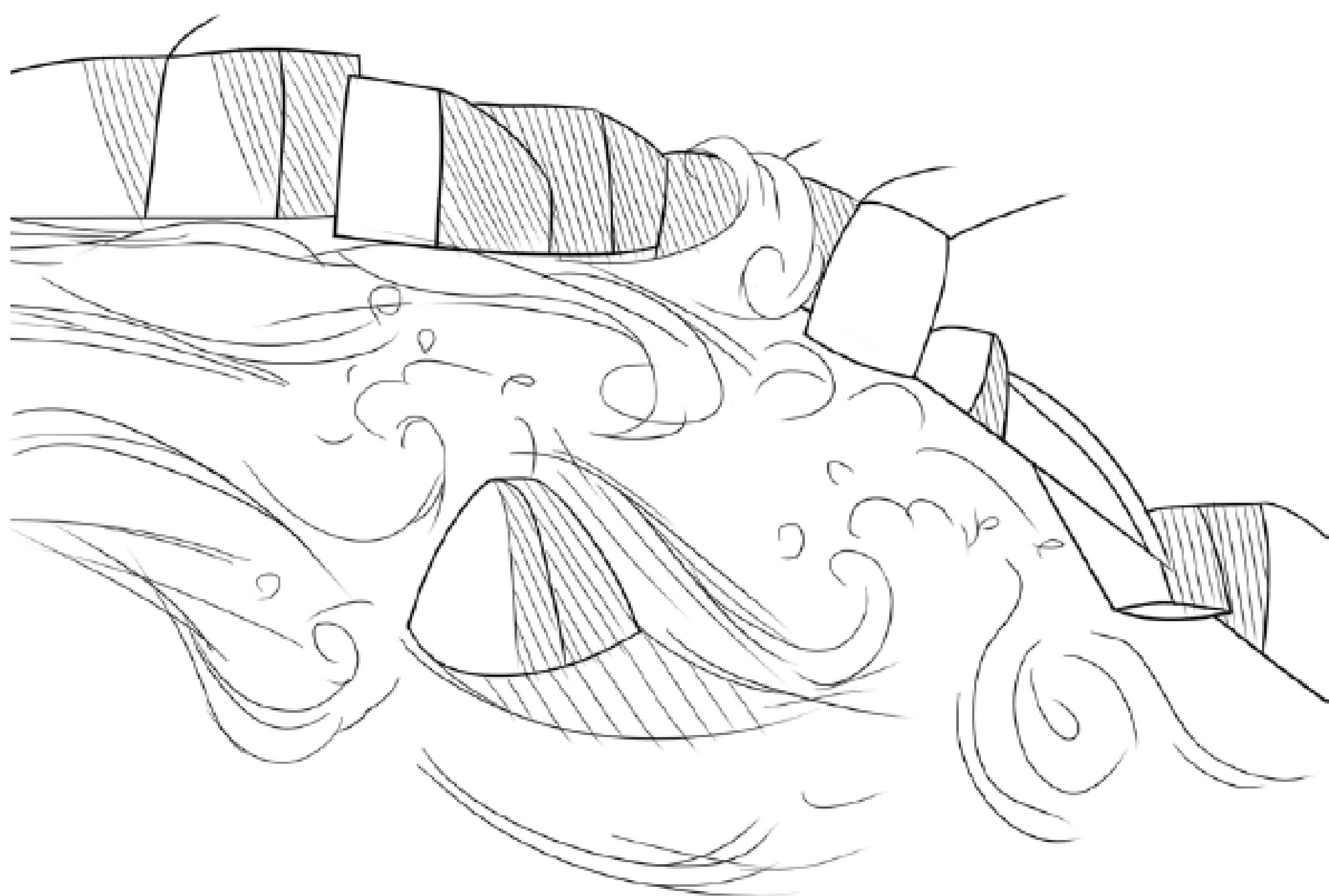
河流湖泊的表现



平静的水面，用横线和轻微的曲线表示水面的涟漪。

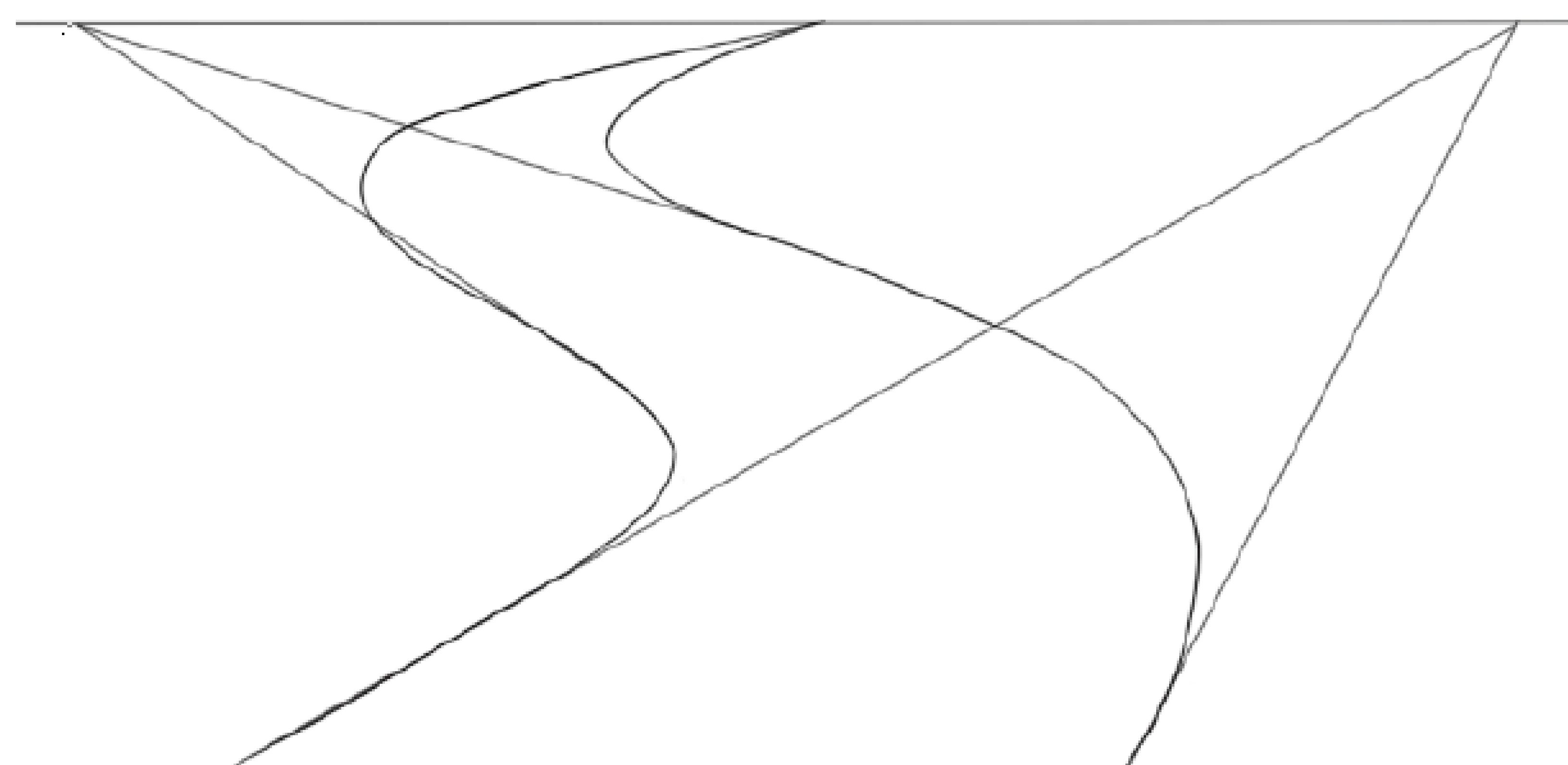
平缓的水流，用弧度不一的曲线表现流动的水面。





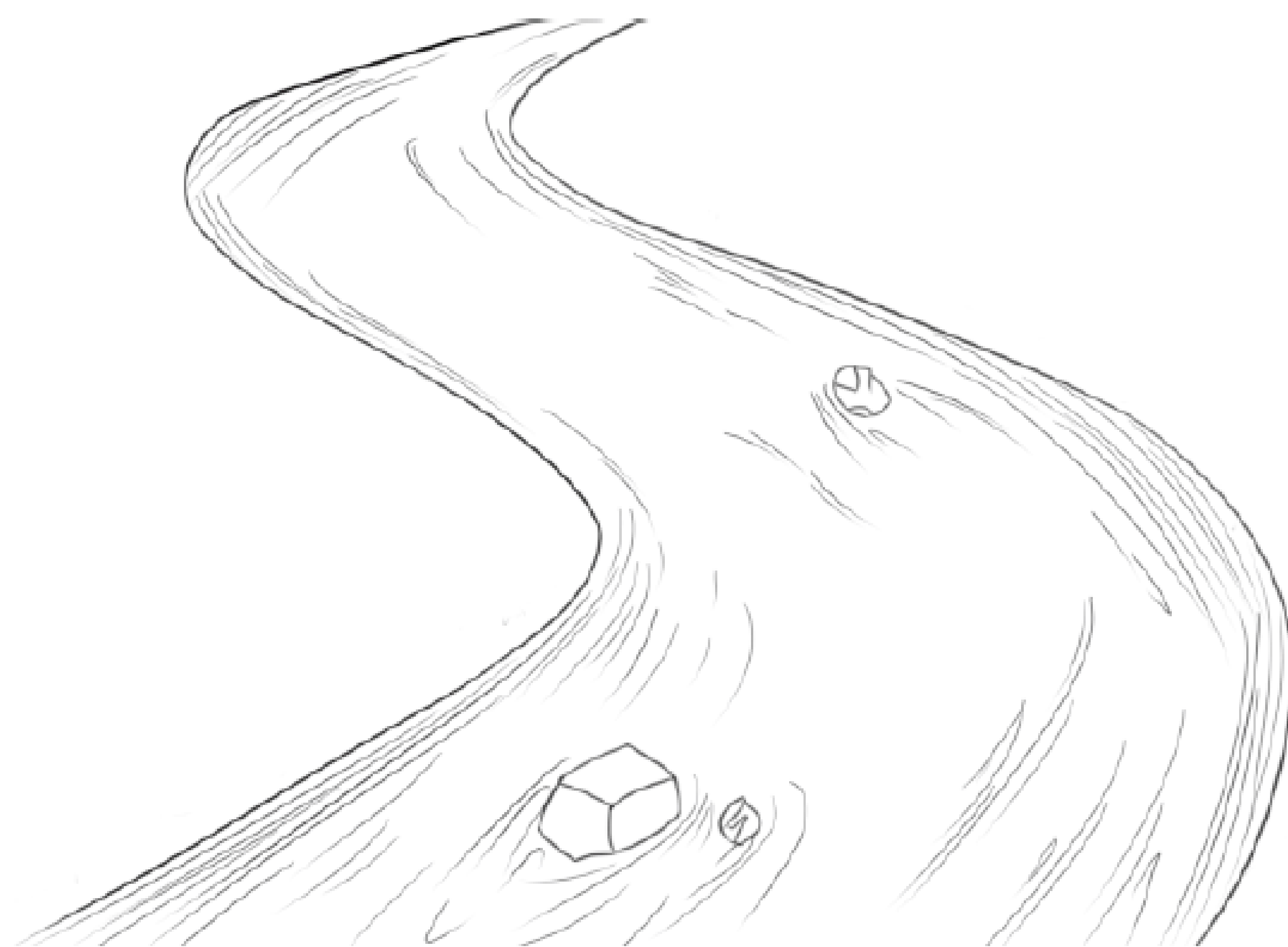
湍急的水流，用大波浪来体现出汹涌的波涛。石头被水流冲击得失去了棱角，变得圆滑。

实战——河流的绘制





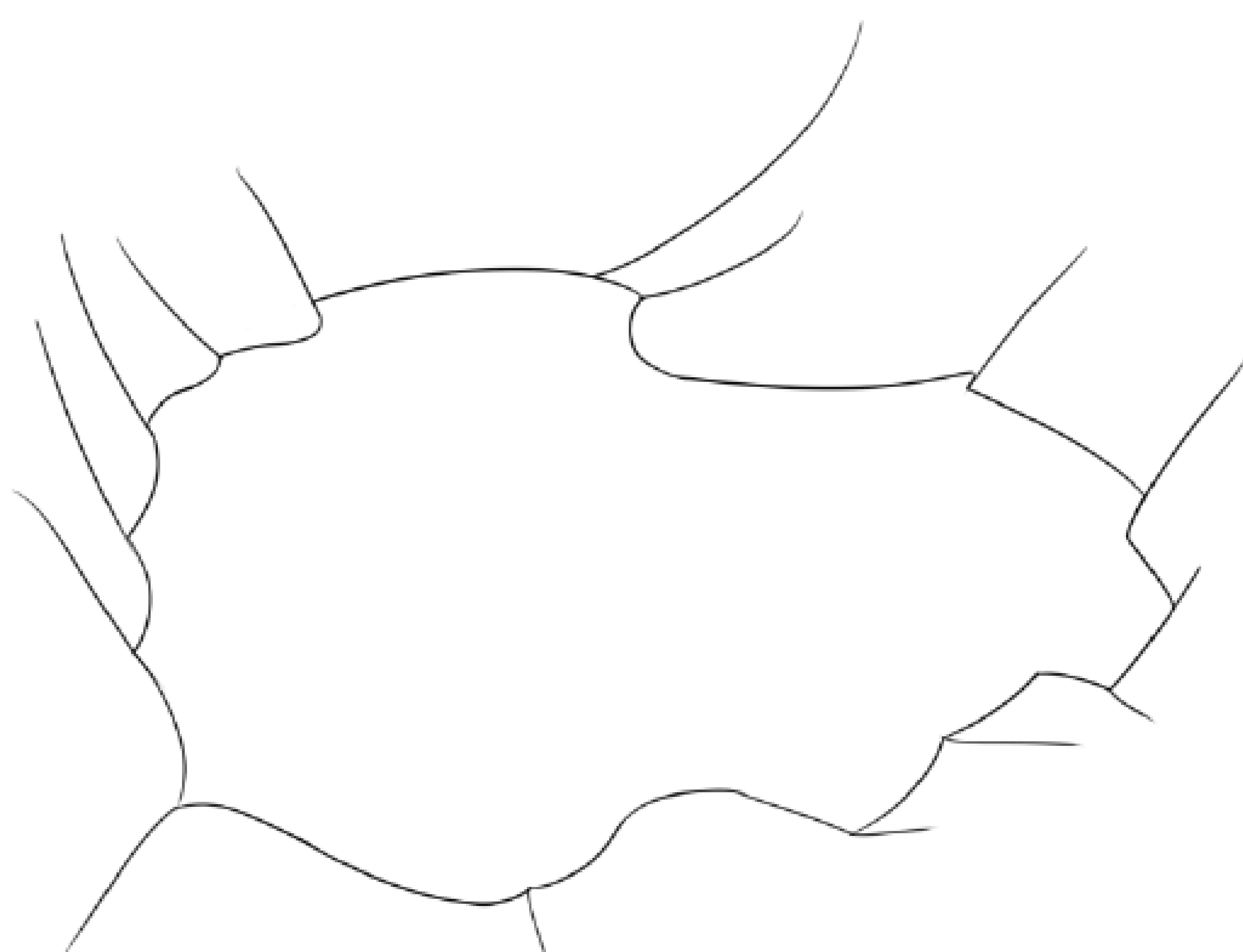
1 漫画场景中的河流大多为S形构图，先绘制出河流的基本构图。



2 在基本构图河岸线的基础上，绘制出水中的石块以及水流的效果。

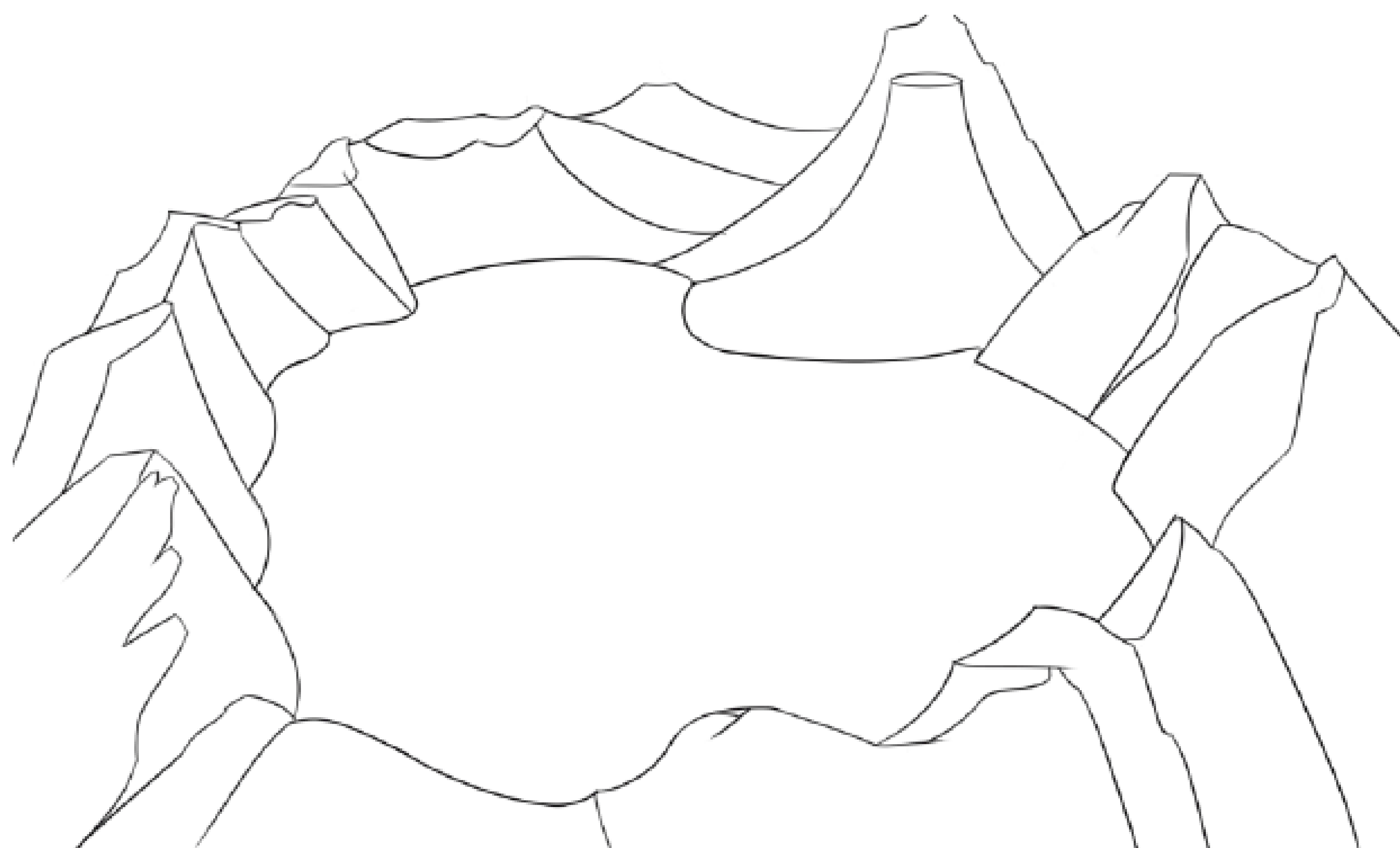


实战——湖泊的绘制



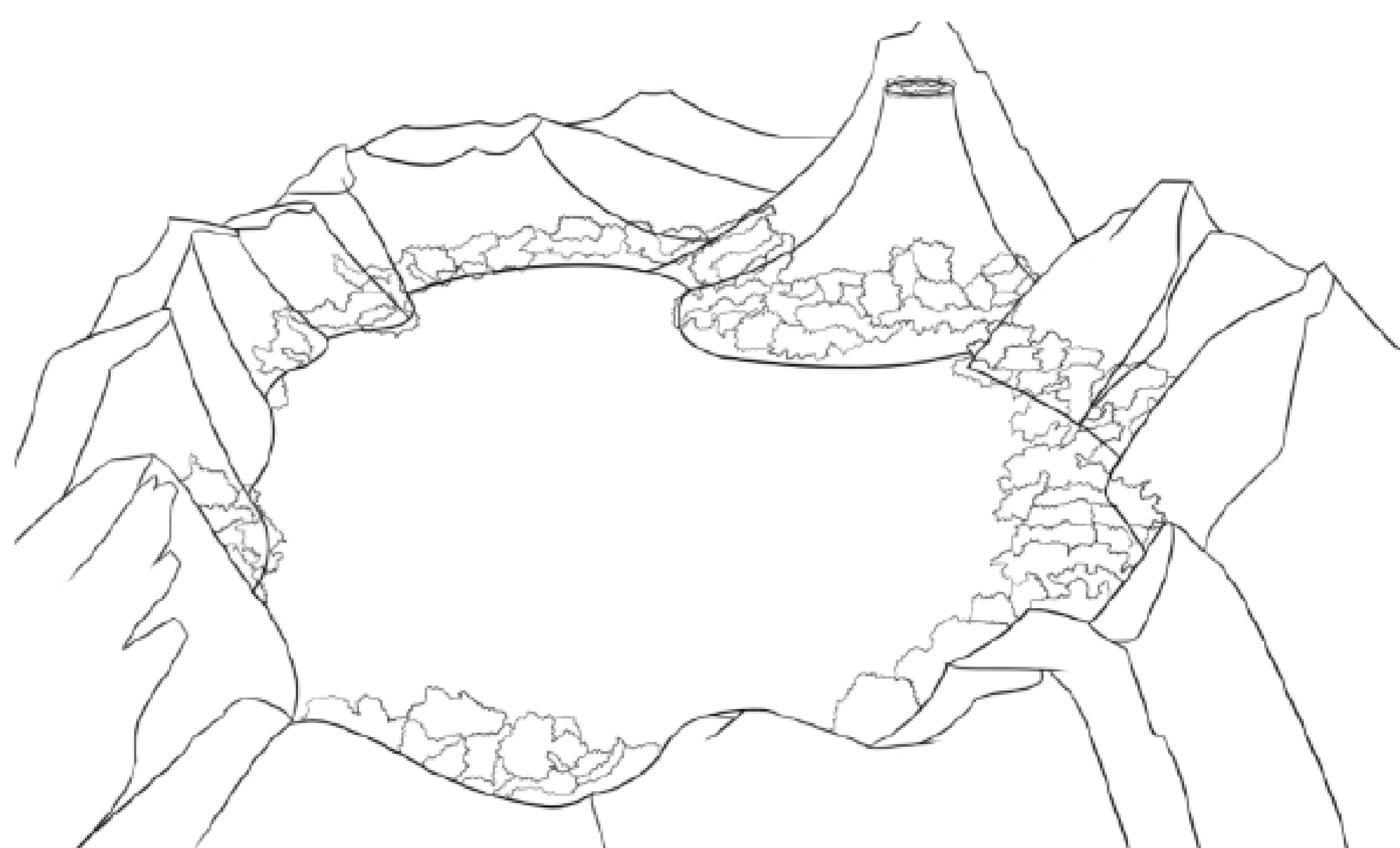


1 湖泊一般都是环形的，首先根据湖泊的外形勾勒出湖岸线的基本轮廓。



2 在湖岸线的基础上，绘制出湖岸的骨架结构和基本透视图。





3 继续丰富画面，细致地勾勒出湖泊四周生长茂盛的大片树木。



4 湖面常常是风平浪静的，所以可通过绘制出湖岸边山石、植物的倒影，表达出水面的效果。





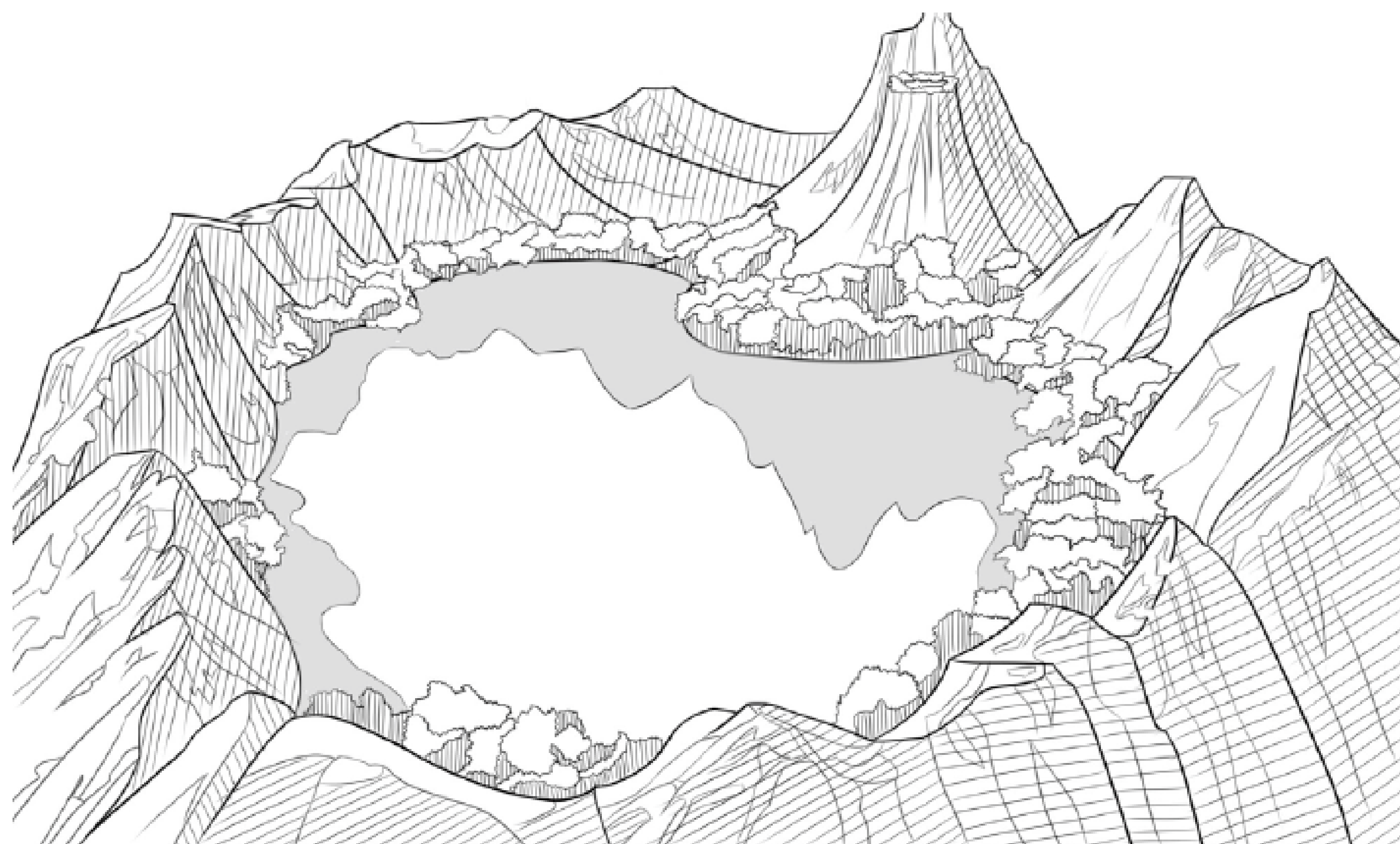


5 细致地给画面中各物体添加细节部分。



6 擦去画面中多余的线条，用排线法给场景添加光影效果，使画面更加和谐自然，并且有立体感。





6.2.3 综合实战——山上湖泊

结合前面所学的山川水流，下面一起来学习这些地形地貌中各道具的综合绘制技法。

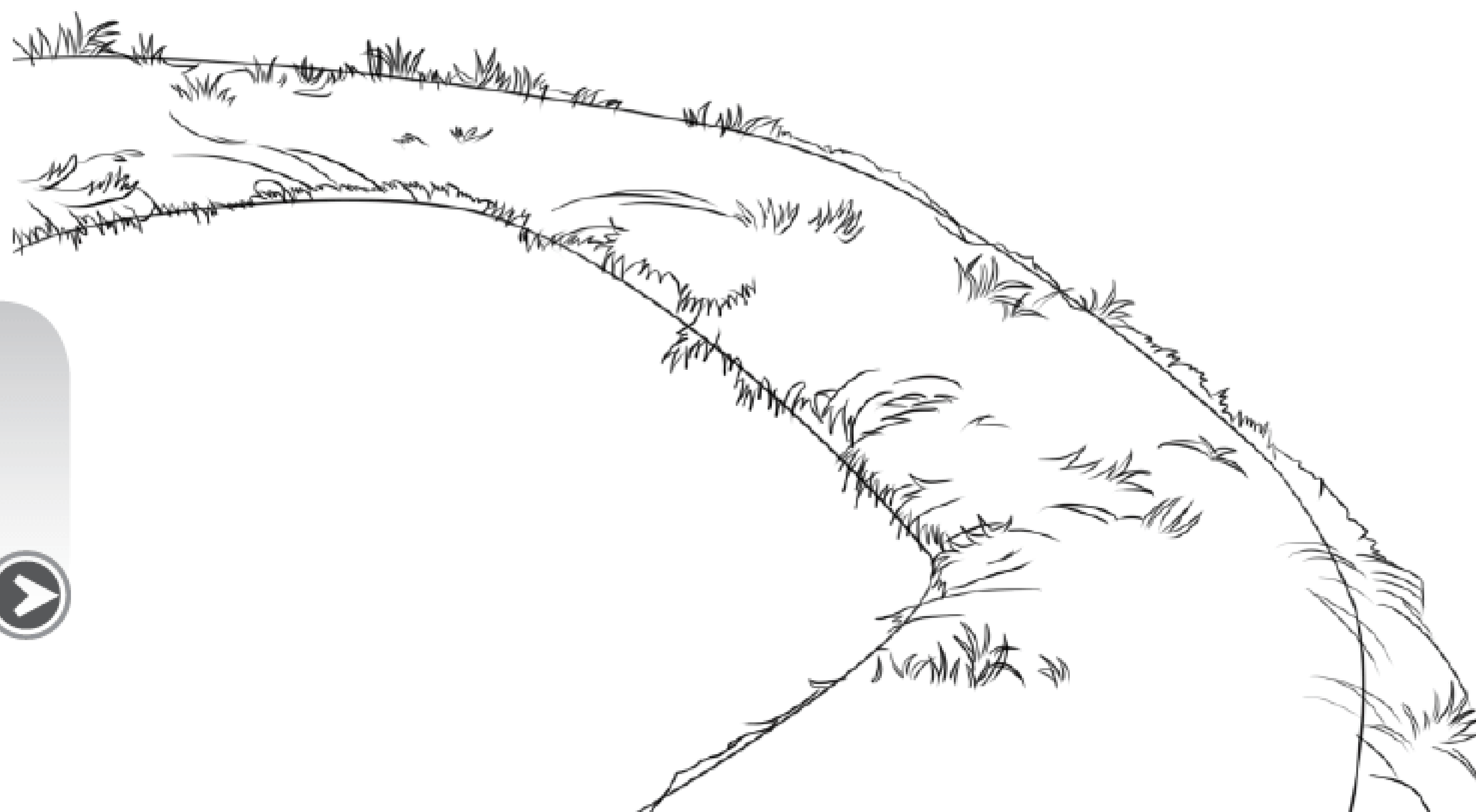


1 确定画面中的中心场景，绘制出中心场景中湖岸线的大致外形轮廓。



2 在地基线的基础上绘制出岸边大面积的草地以及凹凸不平的地面。







3 绘制出中心场景中的主要物体大树，并将其枝干、树叶用不规则的线条细致地描绘出来。





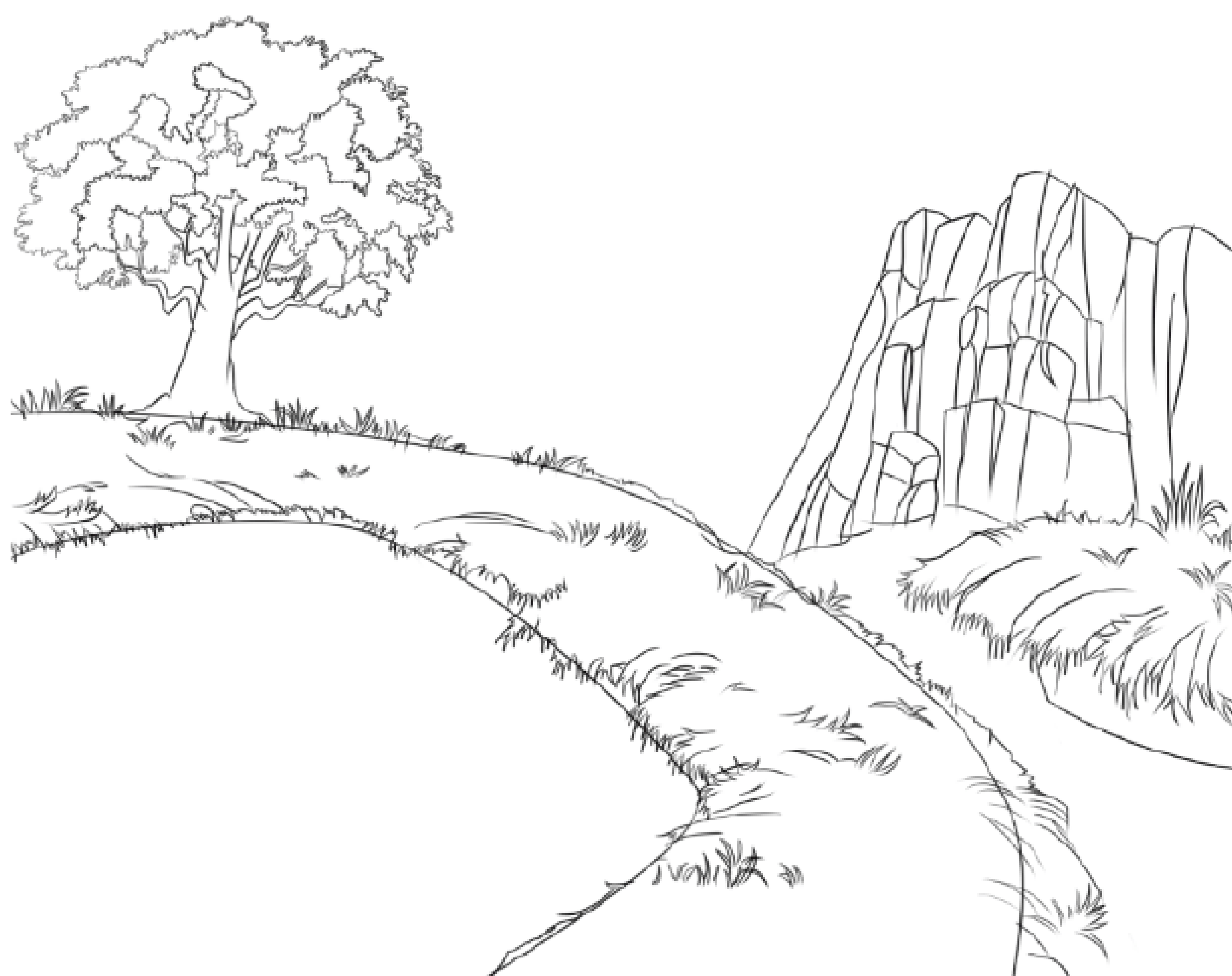


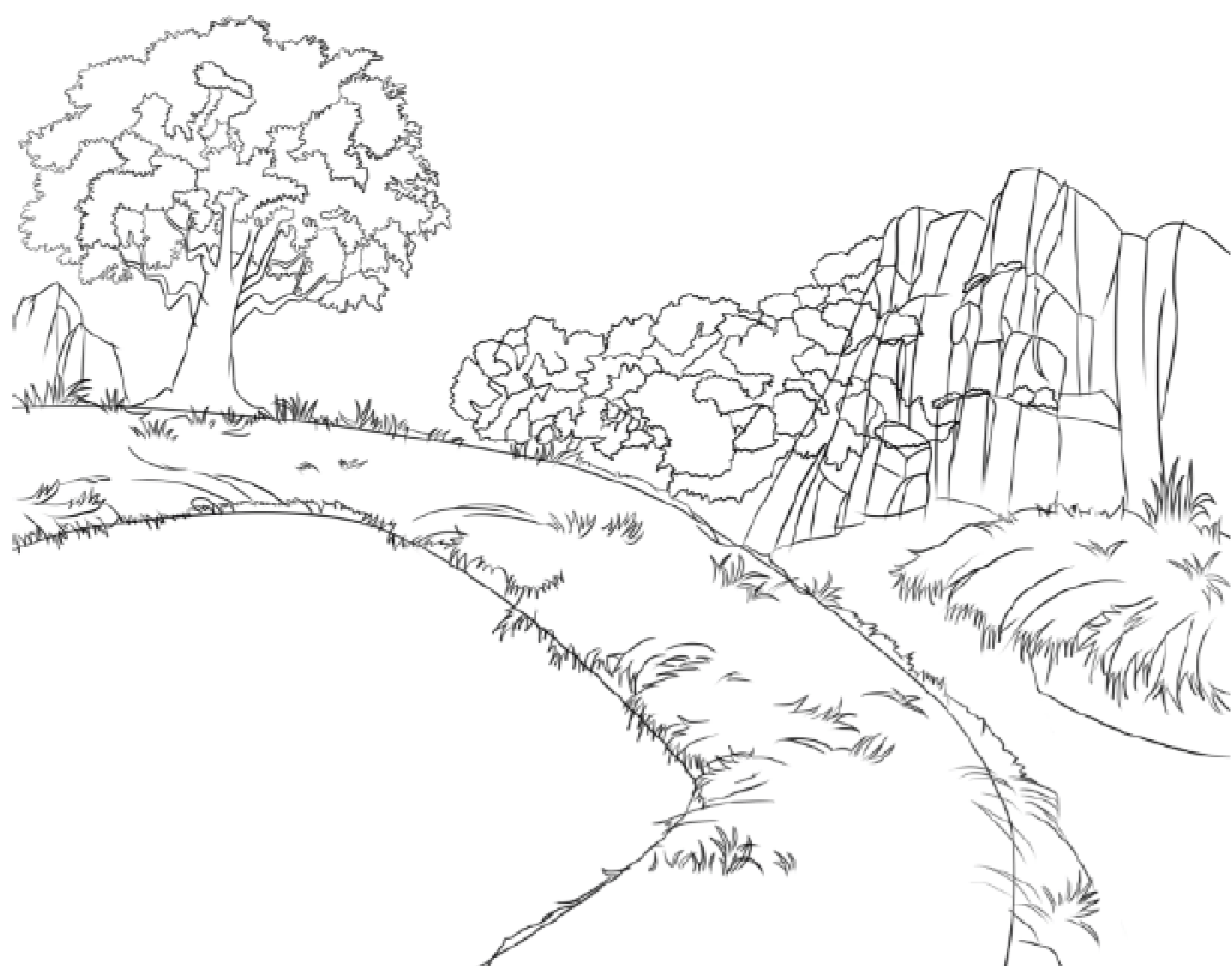
4 以中心扩散方式向四周添加线条，绘制出旁边小溪中的大岩石以及岩石上的草丛。



5 继续丰富画面，绘制出场景中小溪尽头的山岩，并将其外形轮廓和透视原理表达出来。







6 开始绘制远景中的景物，先将较为靠近的岩石、树木绘制出来。







7 继续远景的绘制，描绘出更远处的大片丛林和山崖、山峰等。

8 继续完善远景画面，给天空中添加云朵，使场景更加真实、自然。







9 返回中心场景，给湖泊、小溪添加水的效果。顺着水流用几笔流畅的线条表达流动的溪水，在清澈的湖水中描绘出岸边和大树的倒影。

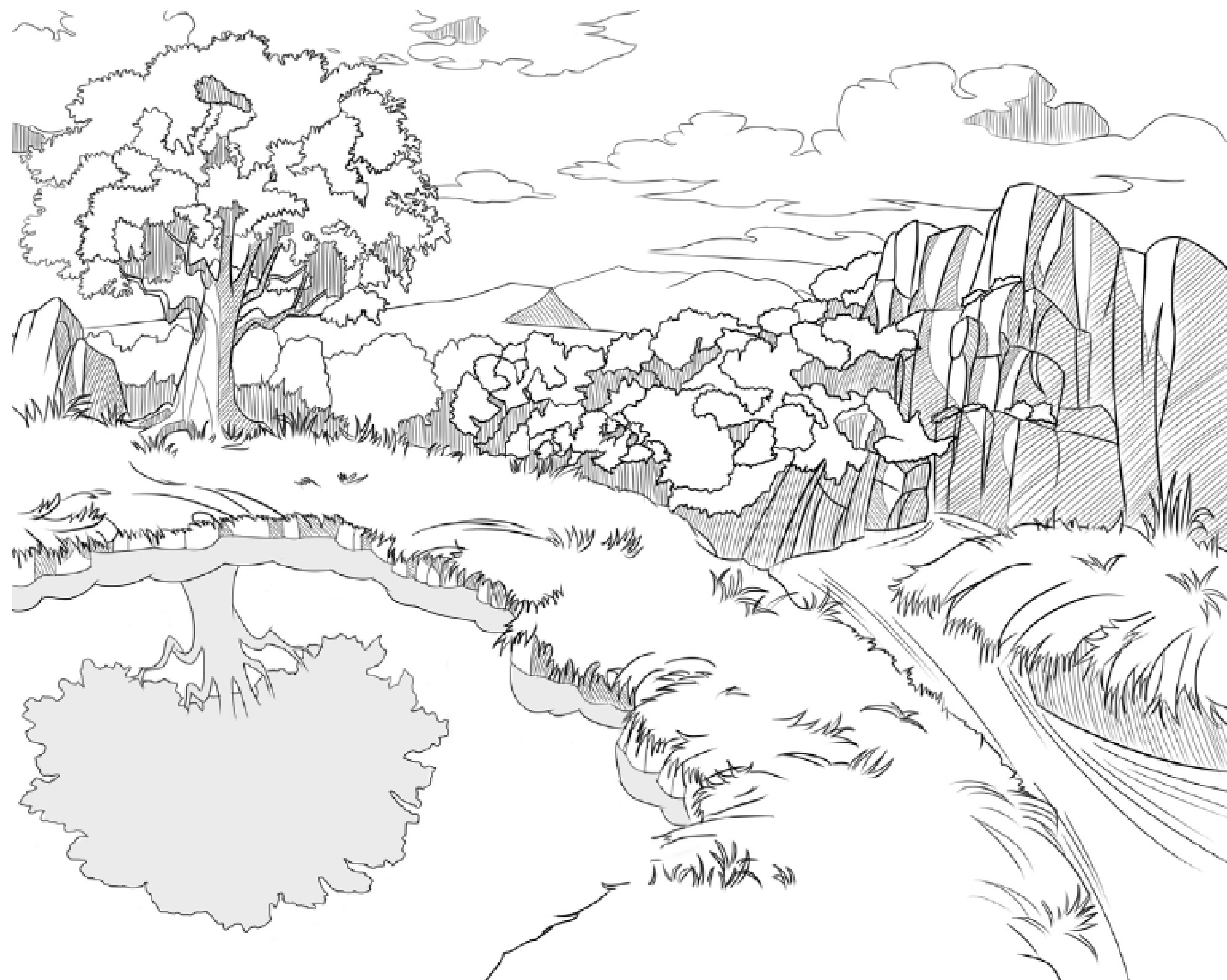








10 细致地擦去画面中多余的线条，注意场景中各物体的前后虚实关系。





11 用灰度给水中的倒影填充颜色，用排线法给场景中的物体添加阴影效果，营造出宁静、生动的自然景象，场景效果完成。

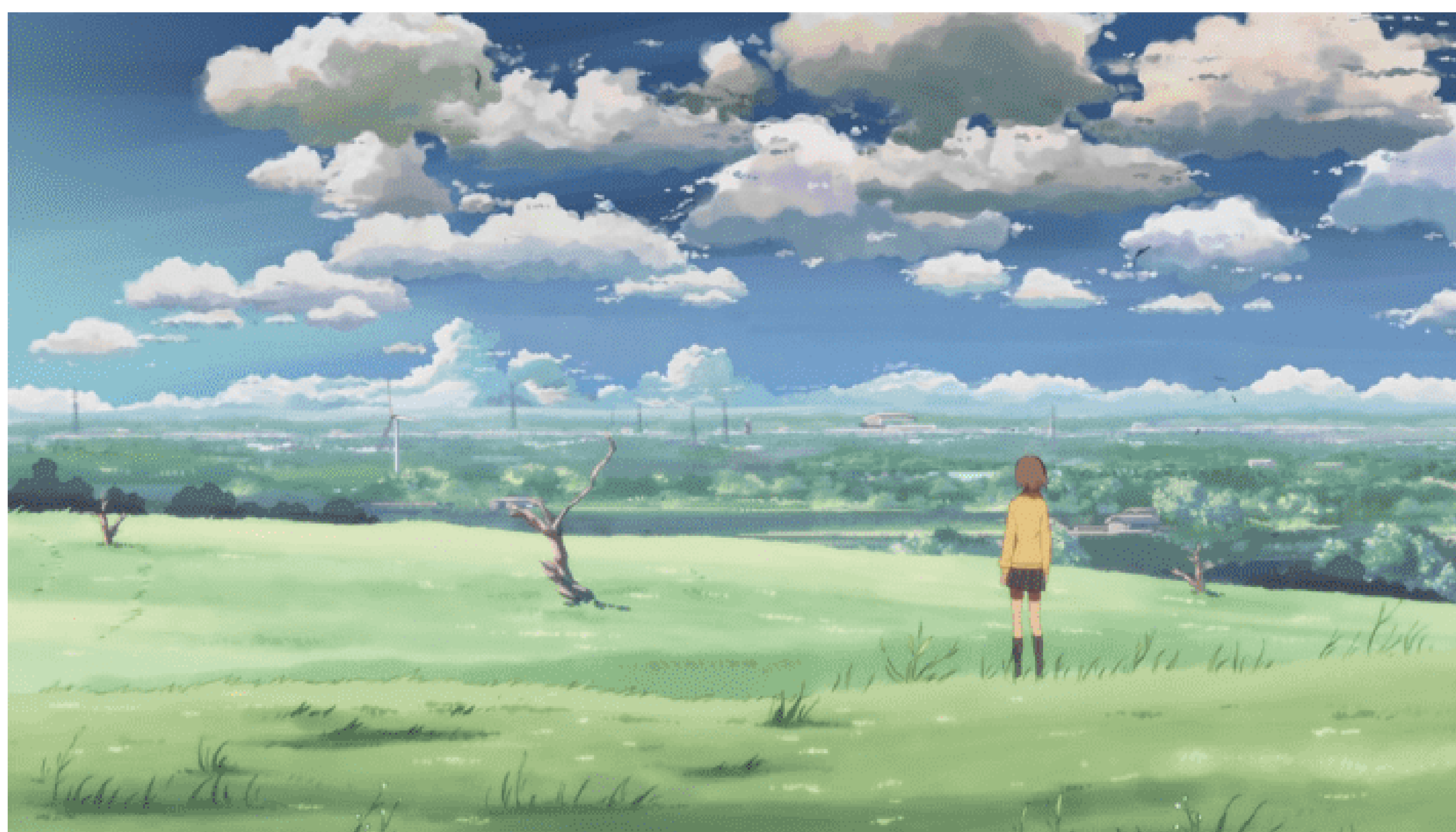
6.3 自然现象的绘制

天空在背景中的面积较大，它往往能表现出漫画的气氛、色调，有时还能体现出主角的情绪、漫画的高潮和低潮等。下面一起来看看天空中各物体在漫画中的表现。



星空场景一直是那么的缥缈、神秘，像蒙着面纱的女郎，其梦幻般的各种演变方式使它更具魅力和诱惑。

场景的天空中有大面积低沉的浮云，既营造出一种压抑的气氛，又展现出角色孤独、凄凉的内心情绪。





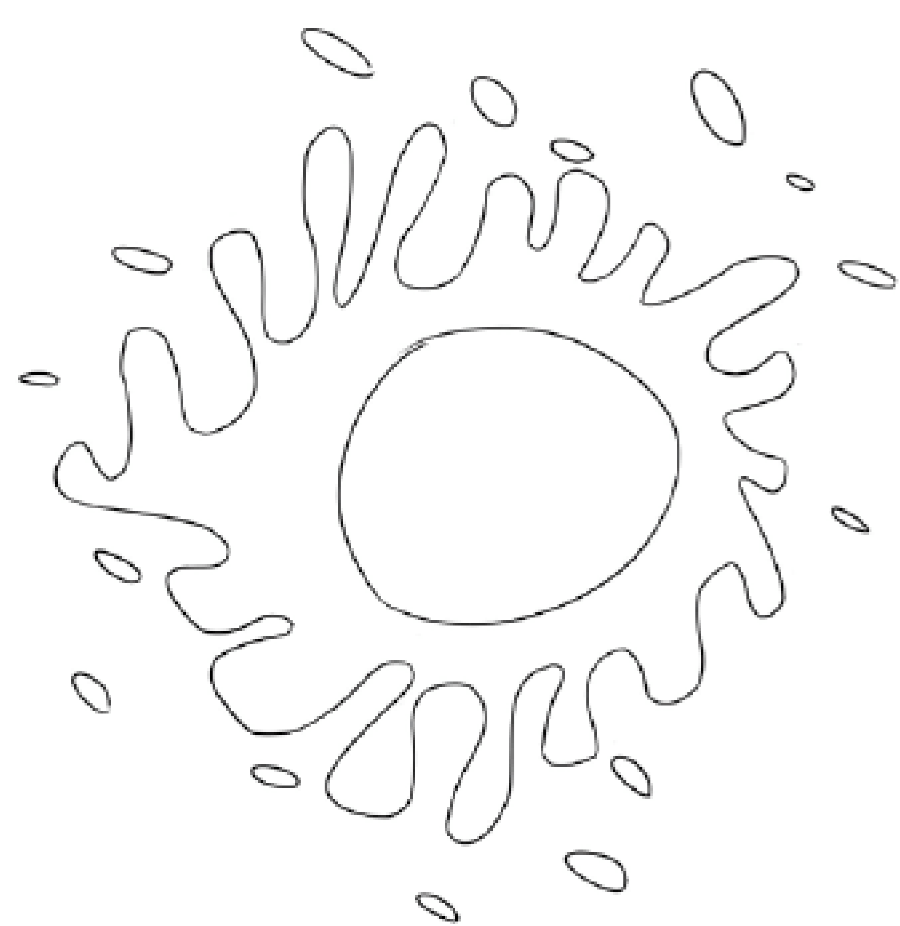
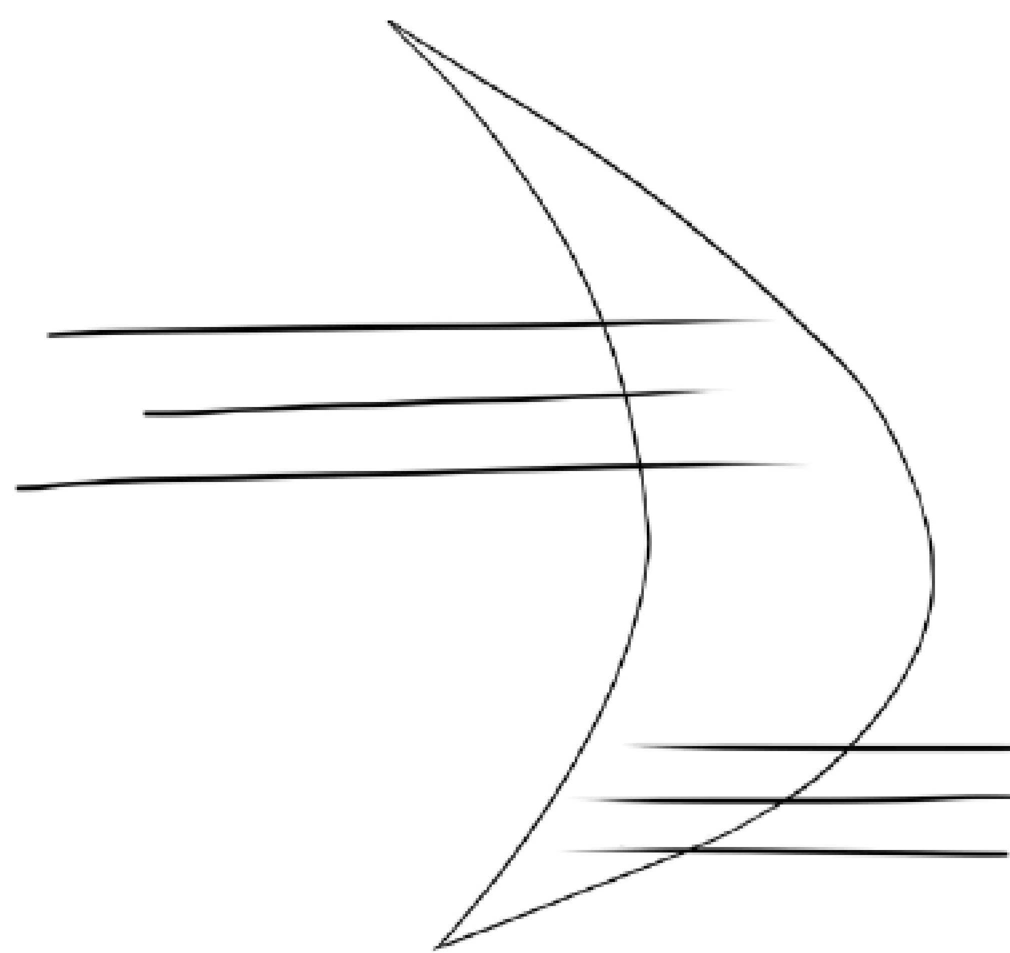
左图所示为幻想未来天空场景，天空中的云朵表现得缥缈、自由和稀薄，表达出温馨、轻快、宁静的氛围，也是对未来的向往和憧憬。



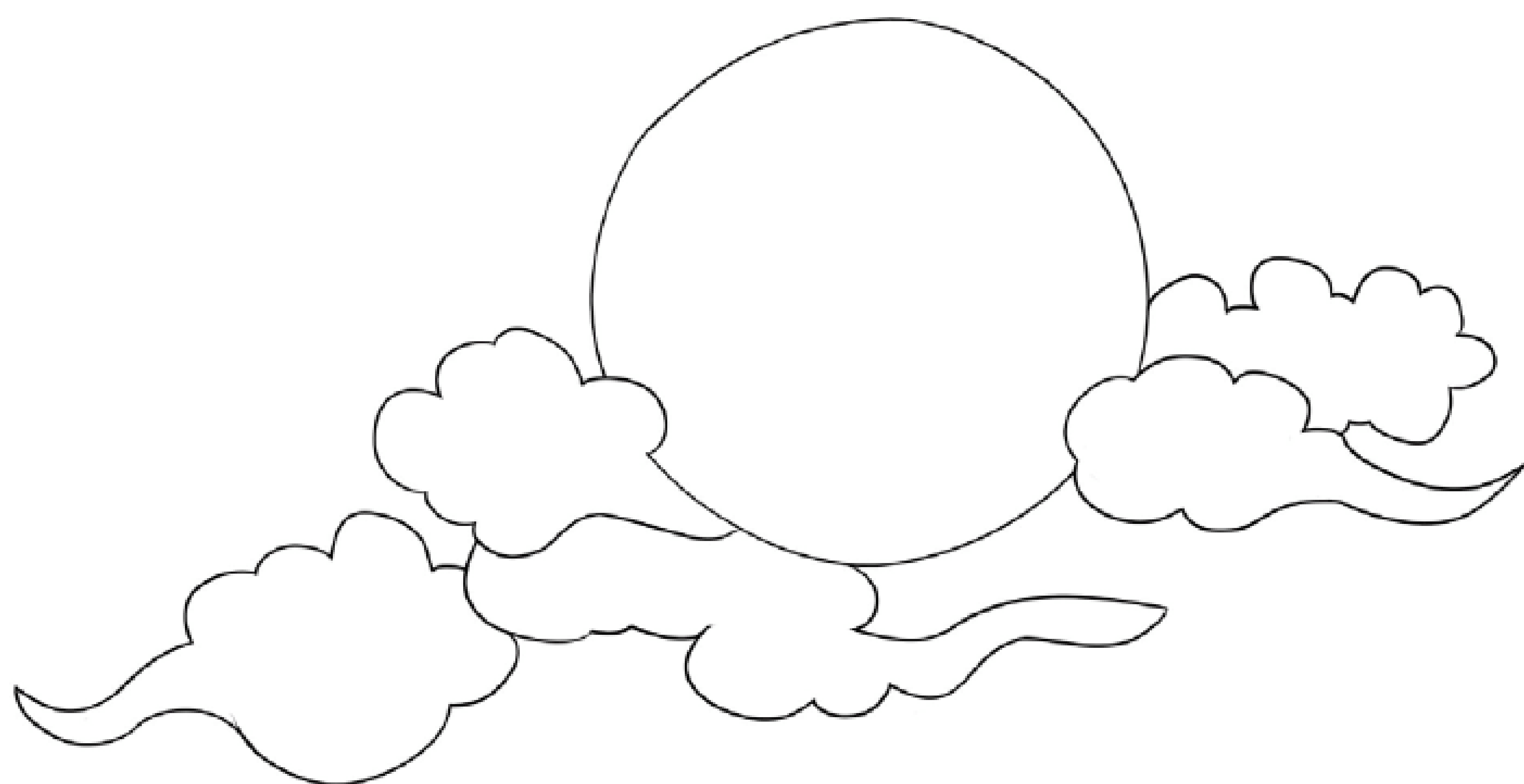
6.3.1　日月星辰的绘制

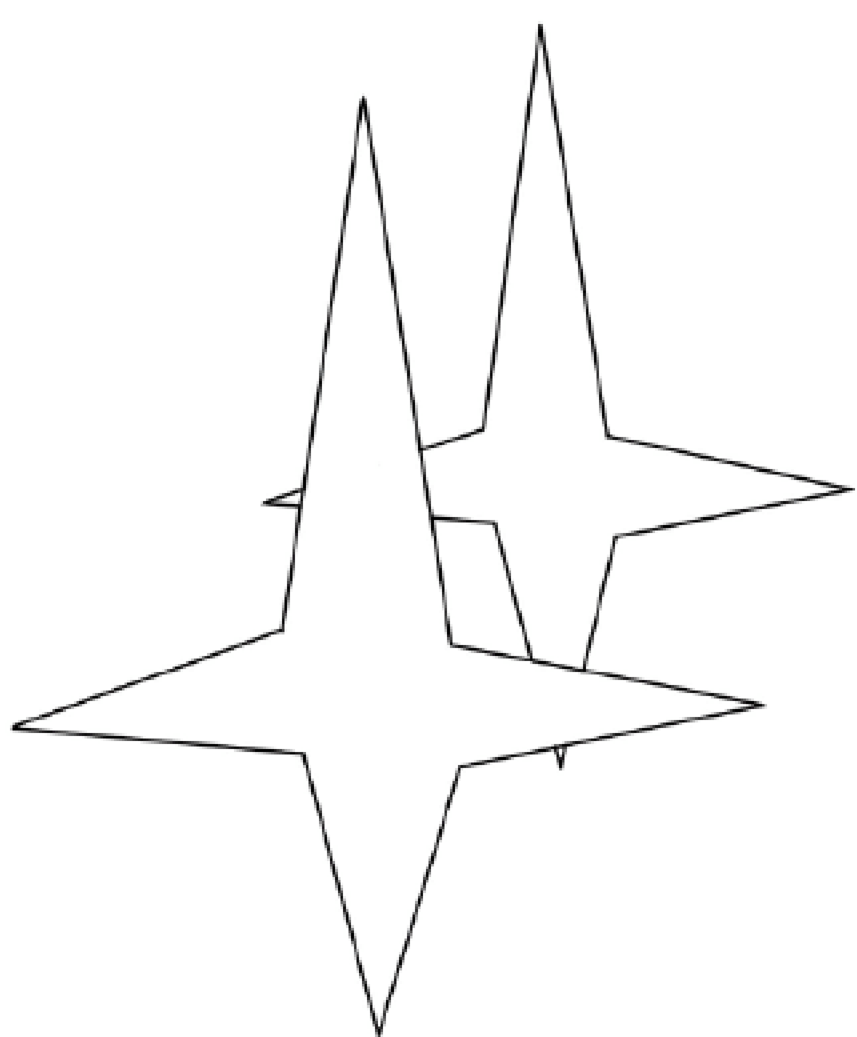
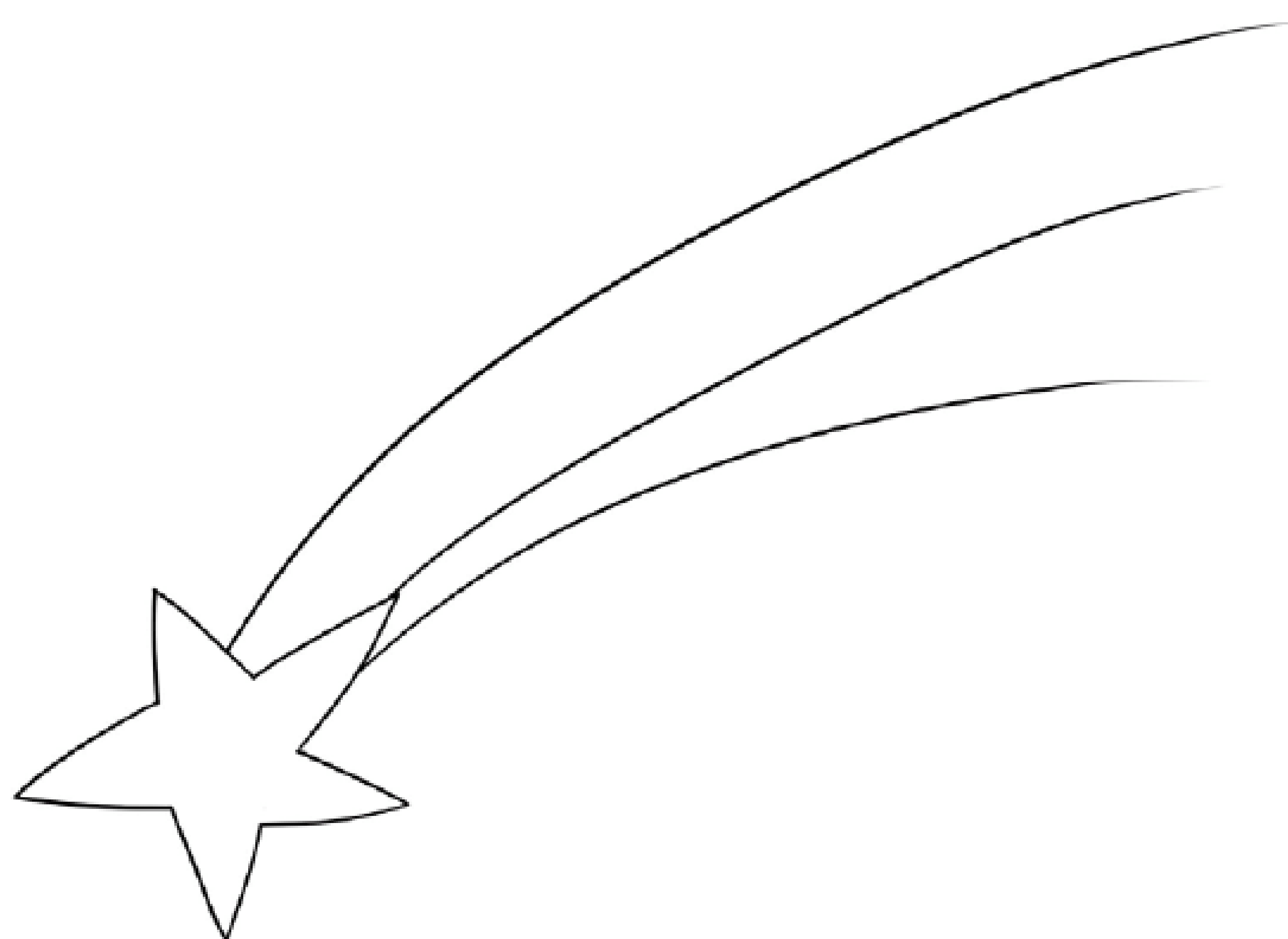
太阳、月亮和星星在漫画中多数用来表示时间的流逝，日出、日落和星空的景象能有效地表示时间，巧妙地用于切换场景。

日月星辰的表现

太阳是热烈的，代表朝气、火热、生命等不同含义。

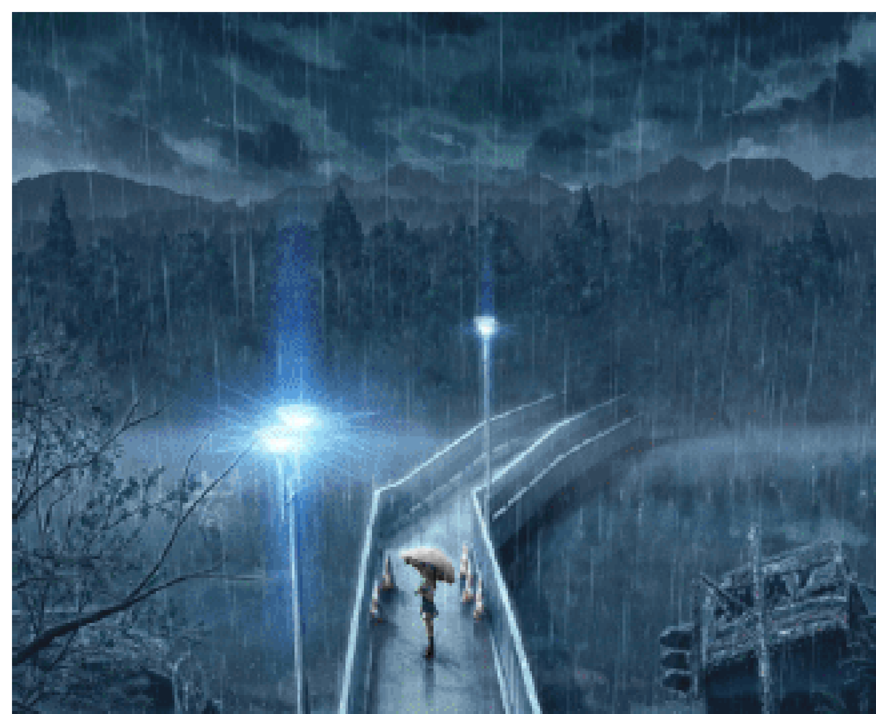


月亮和星星是夜晚的代表，卡通化的几何变化及图案演变使它们更具魅力和色彩。

6.3.2 风火雨电的绘制

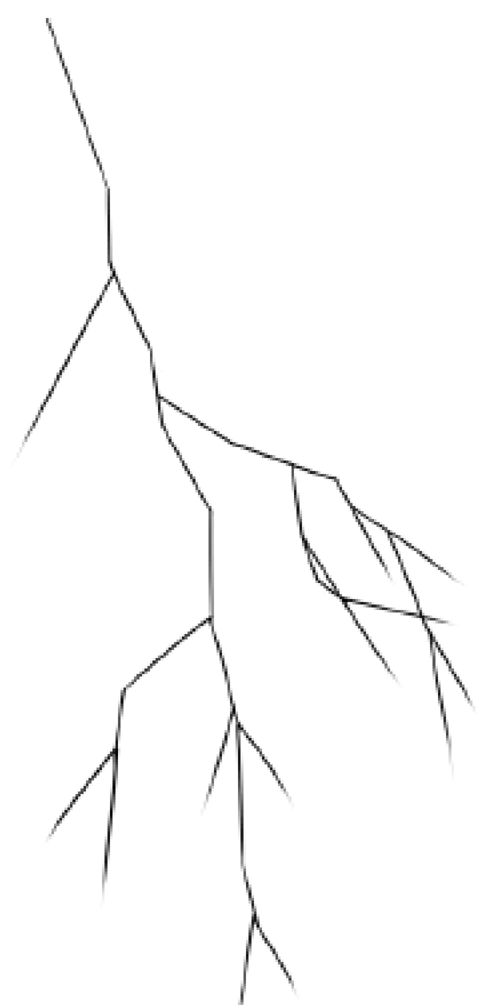
在漫画场景的绘制中，常常需要一些自然现象来烘托气氛，如空气的流动、天气的变化等，下面一起来看看它们在场景中的表现。





实战——闪电的绘制

常见的闪电通常是线状闪电，犹如枝杈繁茂的一根树枝，蜿蜒曲折。







1 用利落的线条勾勒出闪电叶脉状的走向线。

2 根据轮廓线，加粗线条，表现出闪电的力度。

3 在加粗线条的中间部分做出反白效果。

实战——龙卷风的绘制

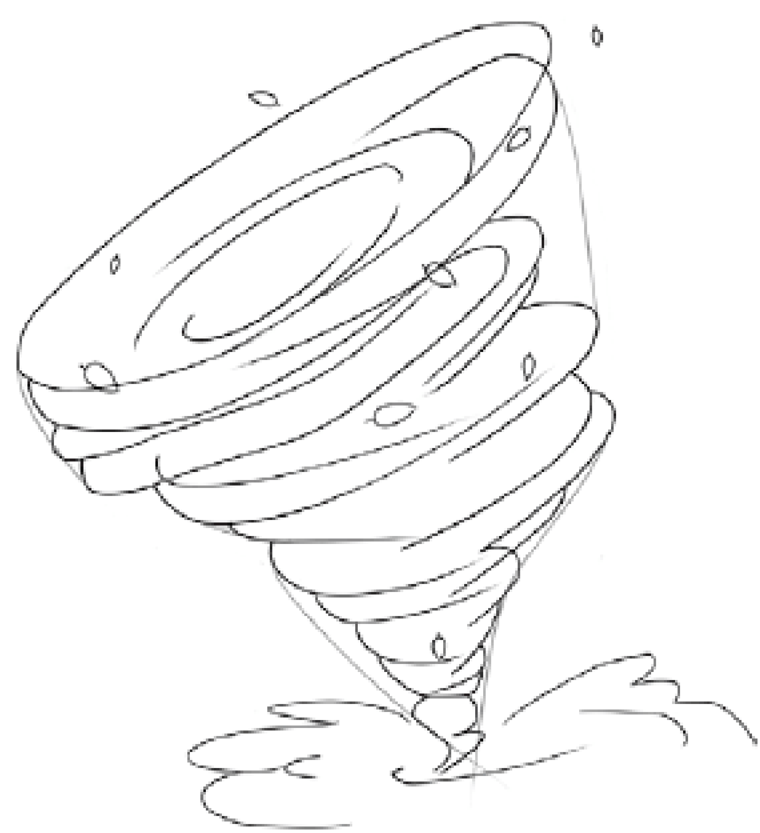




1 勾勒出龙卷风的大致外形轮廓线。

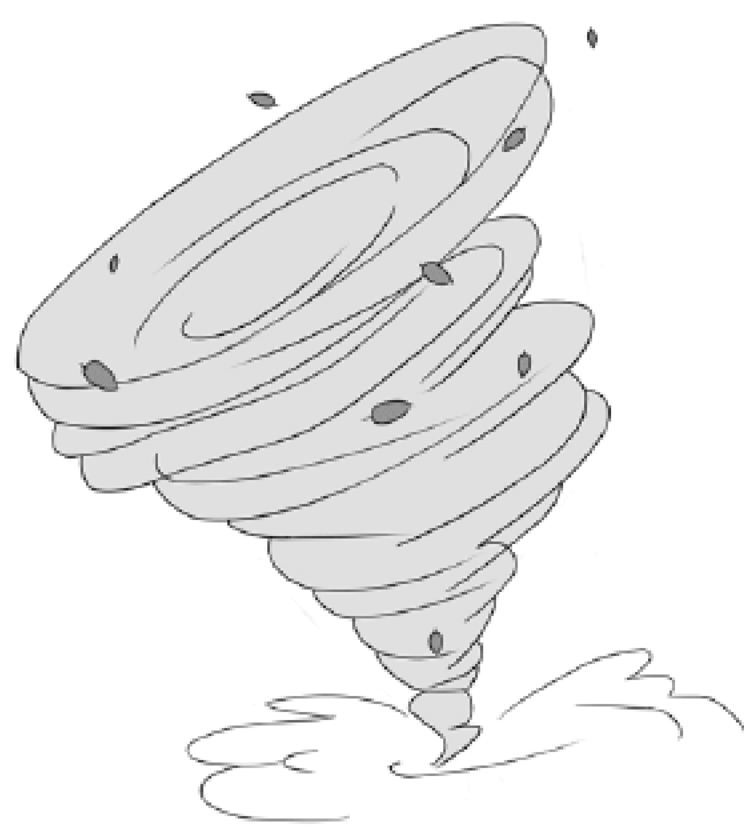
2 将龙卷风的走向、细节描绘出来。







3 给地面添加龙卷风的痕迹以及空中龙卷风刮起的树叶。





4 给龙卷风和刮起的树叶填充颜色，凸显中心主体。

实战——风在场景中的表现





1 用线条勾勒出场景中的主体大树的基本外形轮廓线。





2 给场景中添加草植物，注意风中草尖的走势是在同一方向的。



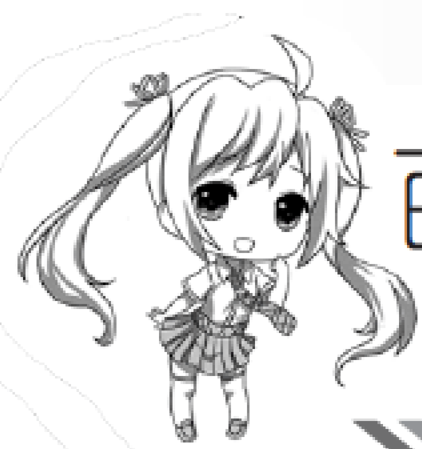


3 细致地给场景添加细节部分，整理画面。



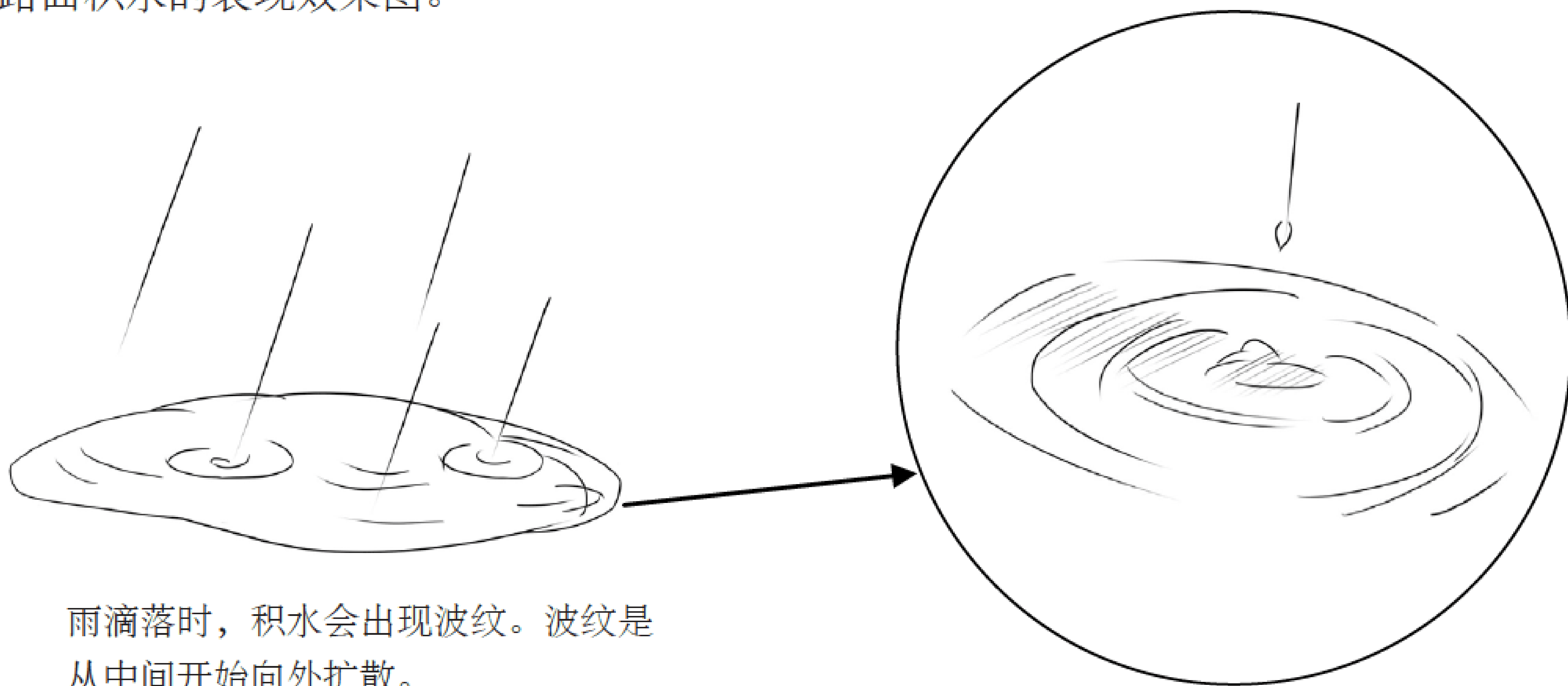


4 用简单稀疏的几笔曲线表示风的痕迹。



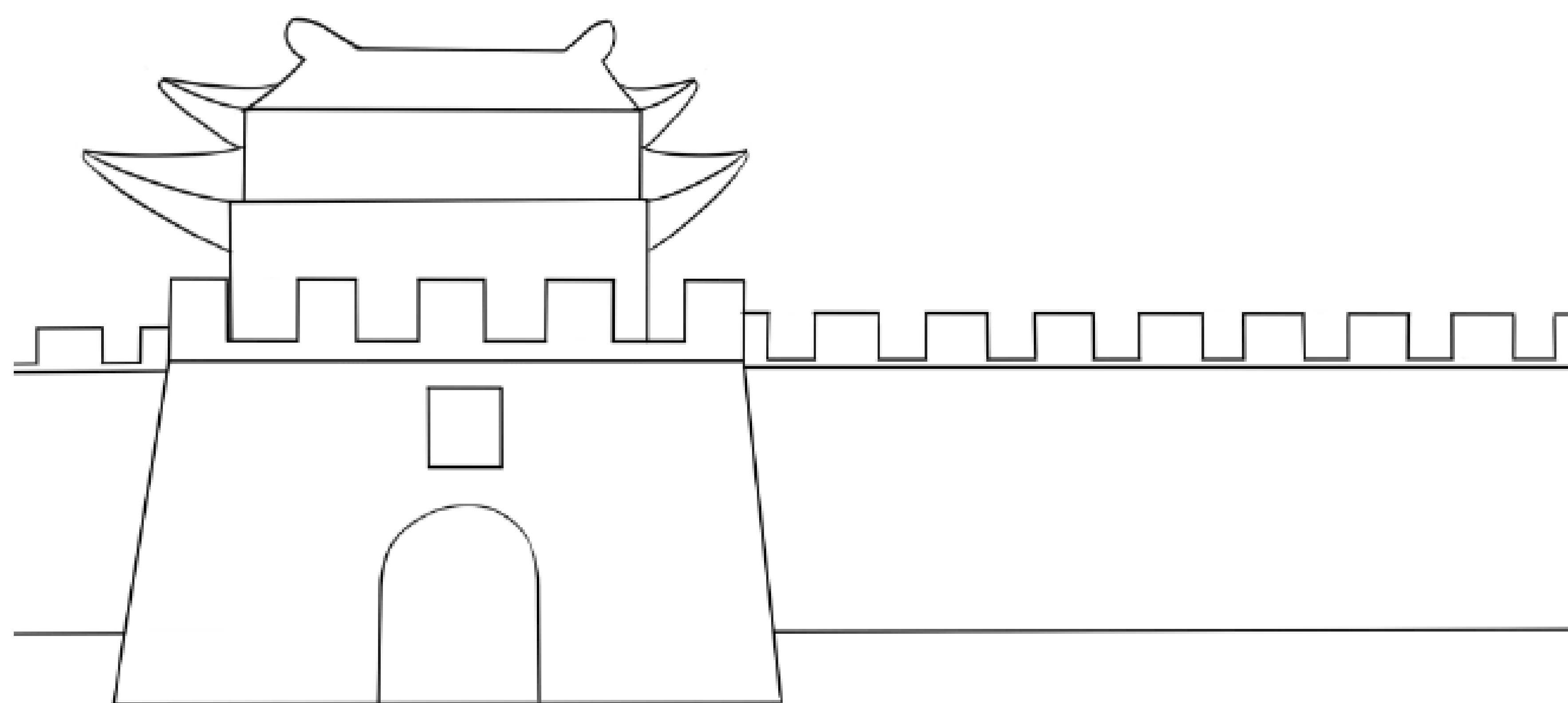
雨在场景中的表现

雨是从空中倾泻而下的，所以，在绘制雨的时候要注意雨的运动方向，下面为下雨时路面积水的表现效果图。



雨滴落时，积水会出现波纹。波纹是从中间开始向外扩散。

实战——火在场景中的表现



1 用简单的线条勾勒出建筑的外形轮廓线。

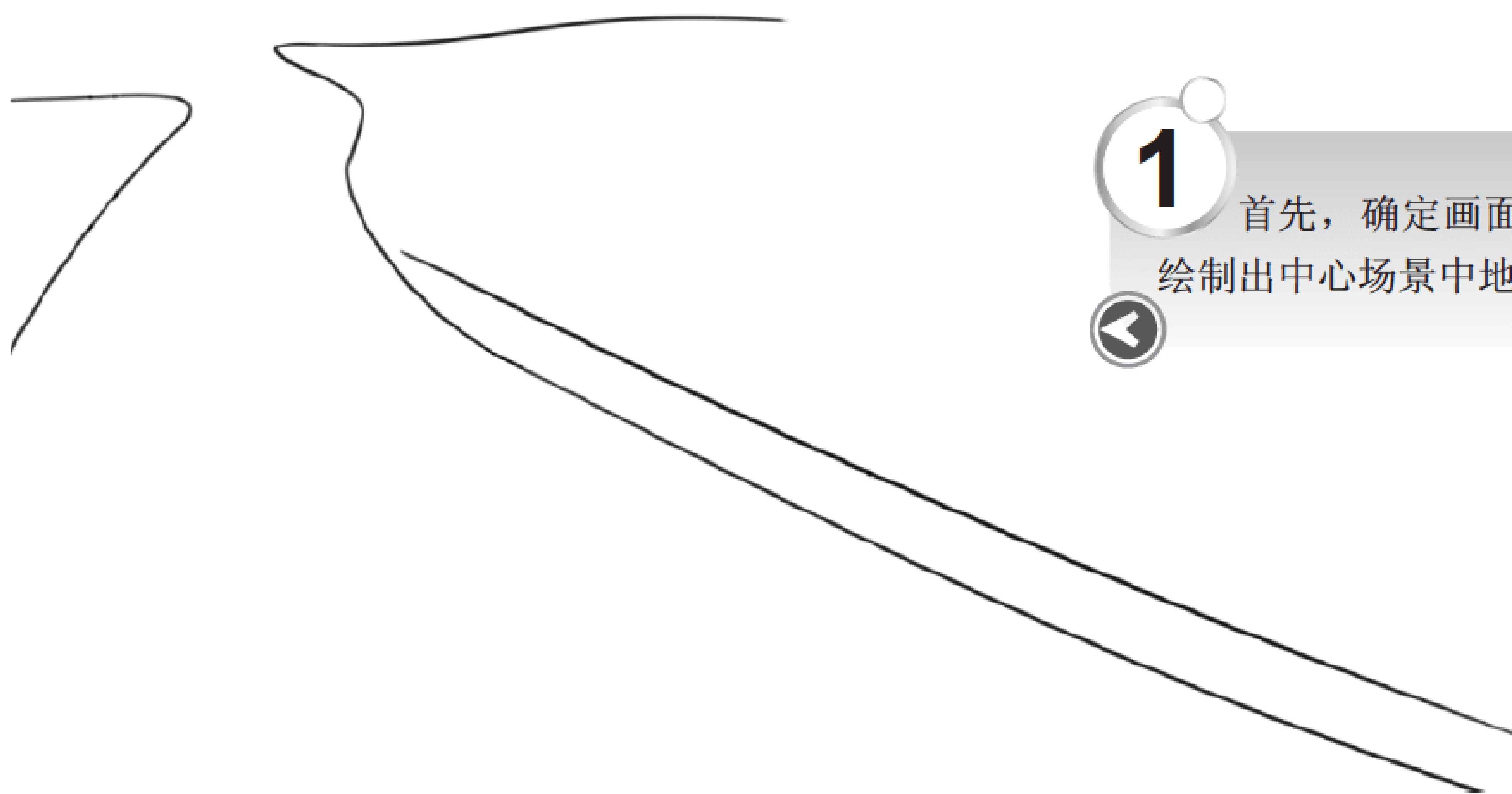
2 用流畅的线条绘制出火的外形线和走势，擦去画面中多余的线条，用灰度凸显出主体——火。





6.3.3　综合实战——自然气候场景绘制

下面来学习简单的风雨天气在场景中的表现以及绘制技法。





1 首先，确定画面中的中心场景，绘制出中心场景中地面的道路线。



2 在地基线的基础上，绘制出路边地面上生长茂盛的草丛。





3 继续丰富地面场景，绘制出草丛中几棵大小、高低、种类不一的树木。



4 描绘出远景画面中的物体，如草丛、山峦等，使画面产生层次感。



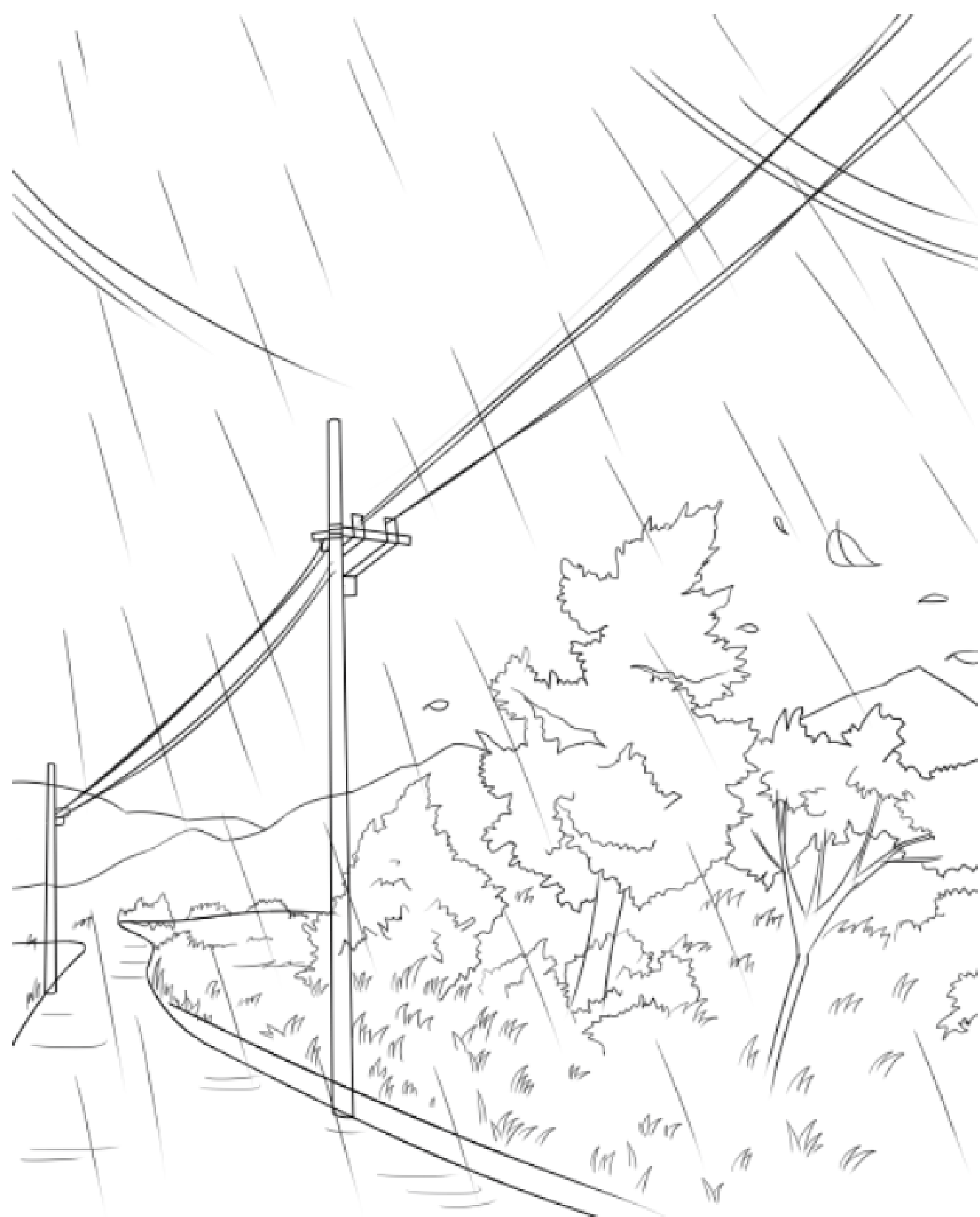
5 继续给场景添加线条，绘制出画面中起连接作用的道具——电线杆，注意电线杆近大远小的透视关系。



6 开始给场景添加气候变化的效果，用长短不一、方向一致的弧线表示风的效果，用飘动的落叶表现出风的轨迹。





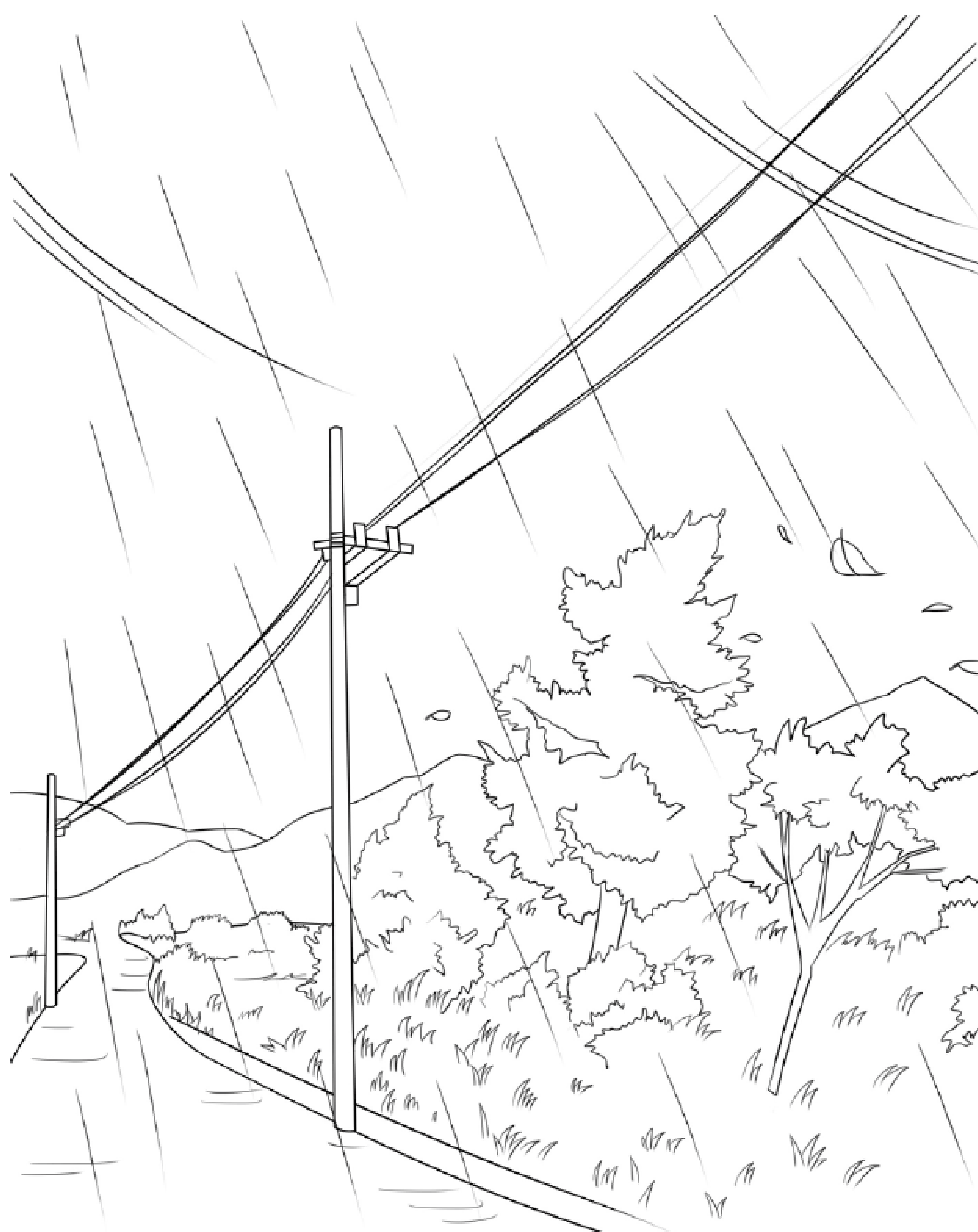


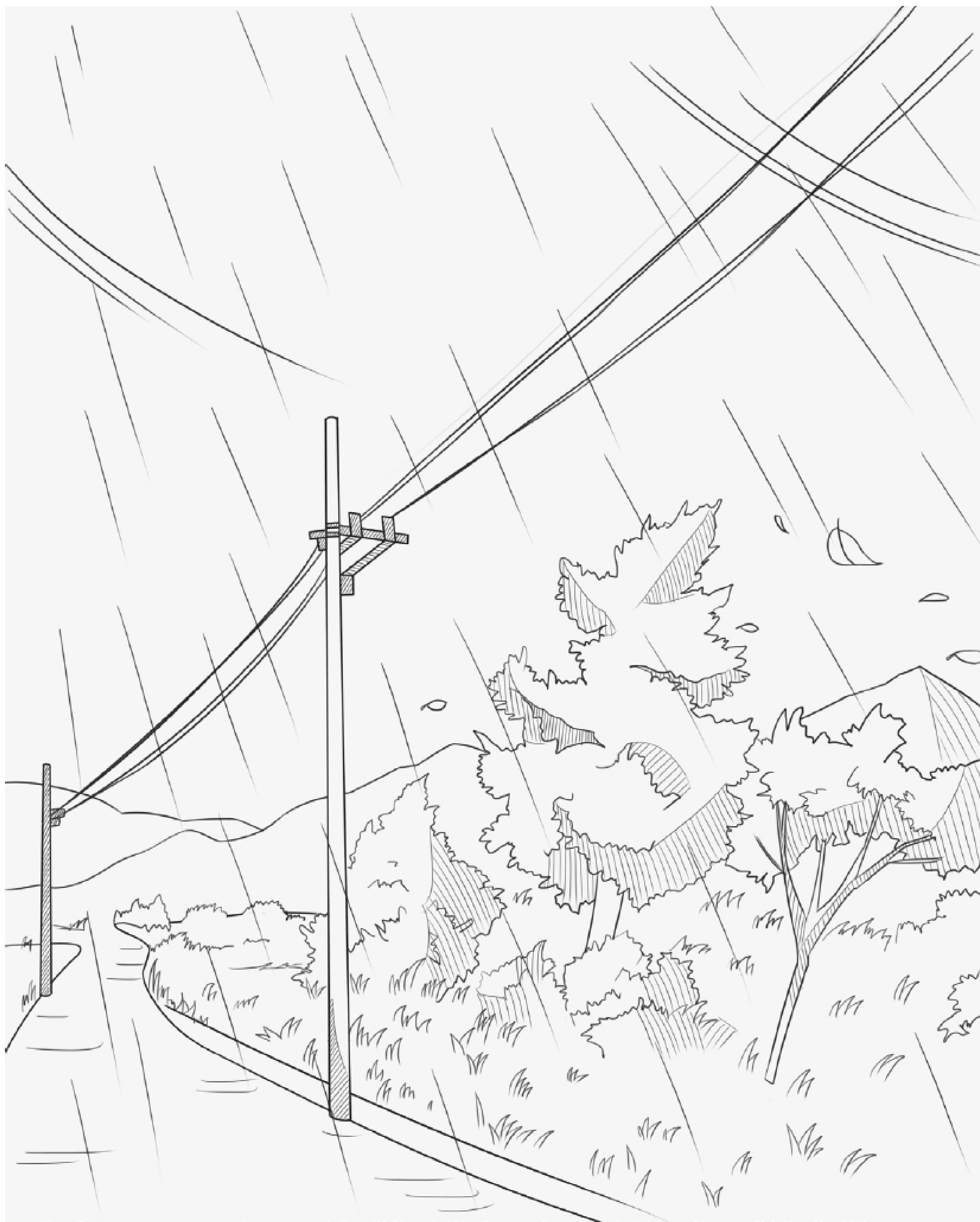
7 用布满整个画面的密集的竖线表示下雨的特效，地面则用积水的波纹表现。由于有风吹的效果，所以雨的线条也会随风有所倾斜。



8 细致地擦去场景中多余的线条，使画面在视觉上干净、不杂乱。擦拭线条的时候，注意各物体远近、前后的透视关系。









9 细致地擦去画面中多余的线条。注意，近处的山石脉络刻画时要清晰明确，远处的山路、山体、云朵等物可简单勾画其外形轮廓。

绘制场景的透视，前面我们学过了基础的一点透视、两点透视、三点透视和形状构图(圆形构图、三角形构图、S形构图)等，通常是先找到视平线，然后以视平线为准，画出一些交于视平线上一点的线条作为透视平面的透视线。

然而，在绘制自然场景时，由于自然界的景物外形不规则，要判断其透视比较难，此时，我们就难以下笔了。那么当我们找不到明确的场景构图和透视时该怎么办呢?

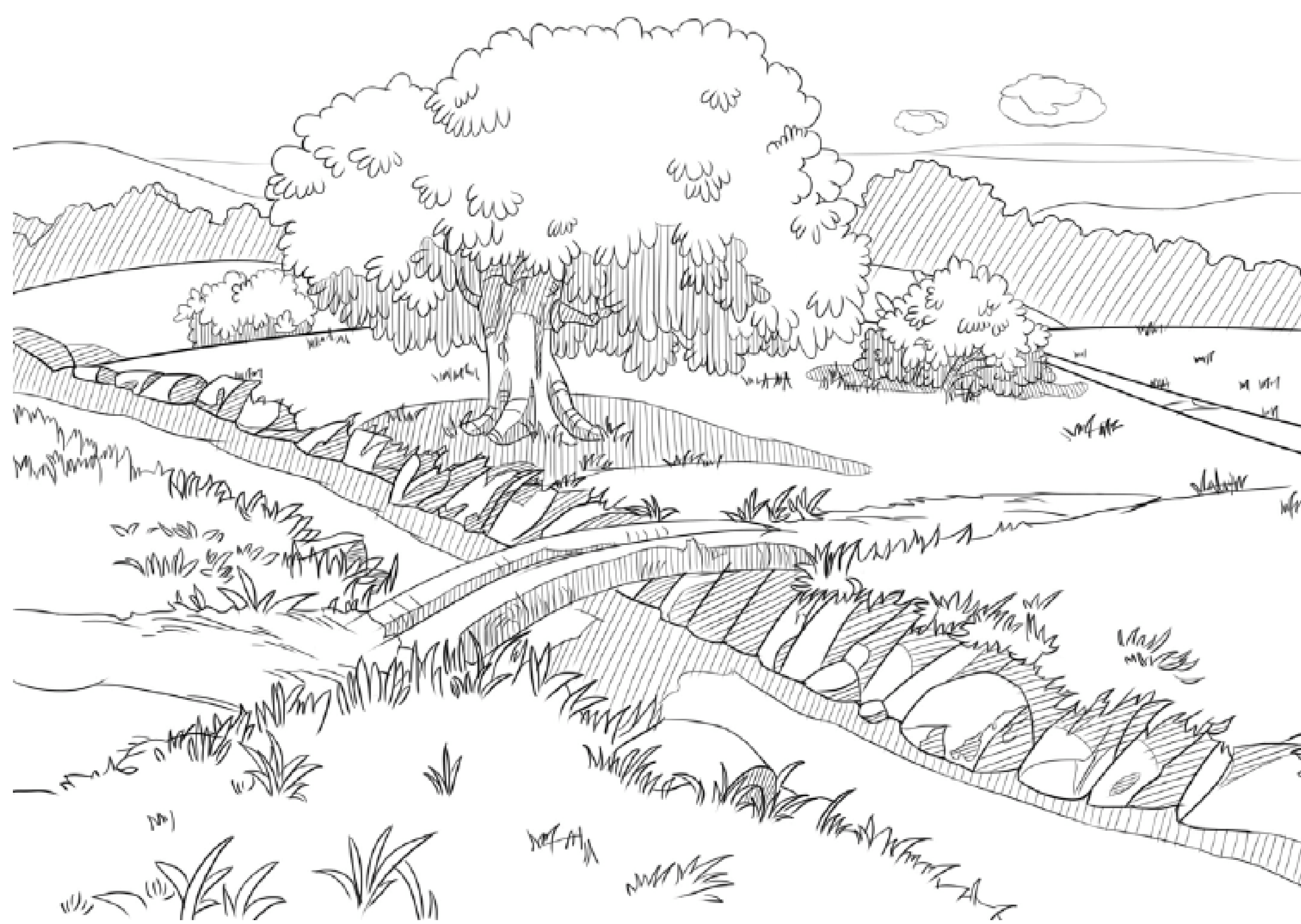
此时我们就会运用到场景的层次：前景、中景和远景。

首先确定中心场景，它可以是场景中的任一层次；然后在中心场景中，由下至上、从地面到天空进行场景的绘制；接着以中心向四周扩散，描绘出其他景物；最后给场景添加特效和阴影等效果。

第7章 自然场景绘制技法

本章主要介绍自然环境中场景的绘制技巧。

在场景中存在许多的物体，被用来丰富场景的气氛，如动植物、山水、日月星辰等，这些不被关注的东西往往是表现场景气氛最关键的物体。下面着重来看看地形、地貌、自然景观等自然场景的绘制方法和表现方式。



7.1 陆地场景

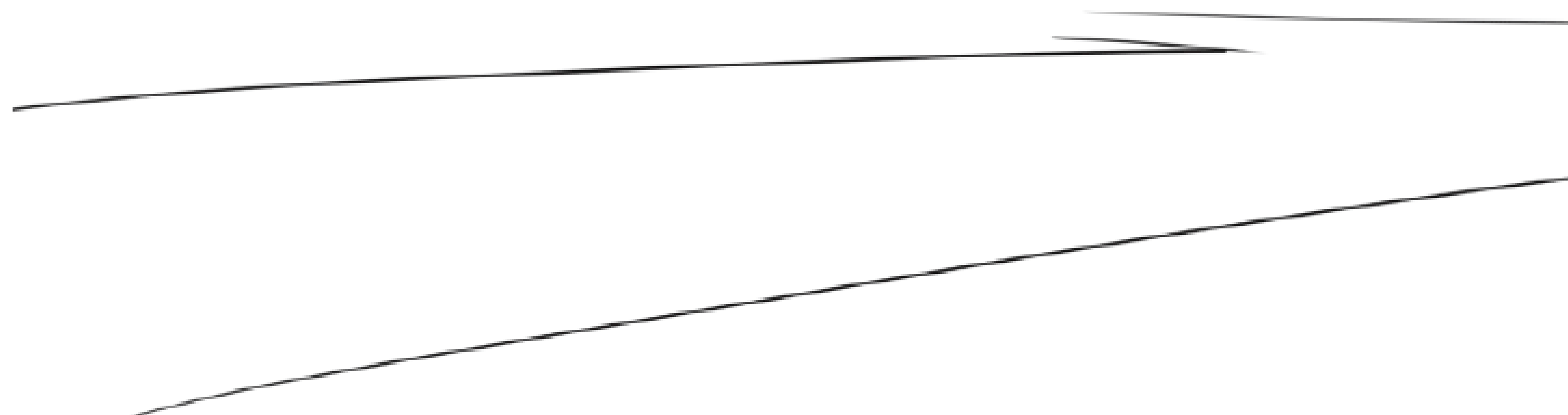
陆地场景中的内容会比较多，所以在绘制线稿时要特别注意透视关系和阴影效果的表达，这样才不会产生物体间的视觉错乱。下面通过森林、草原、山峰等实例来一起学习。

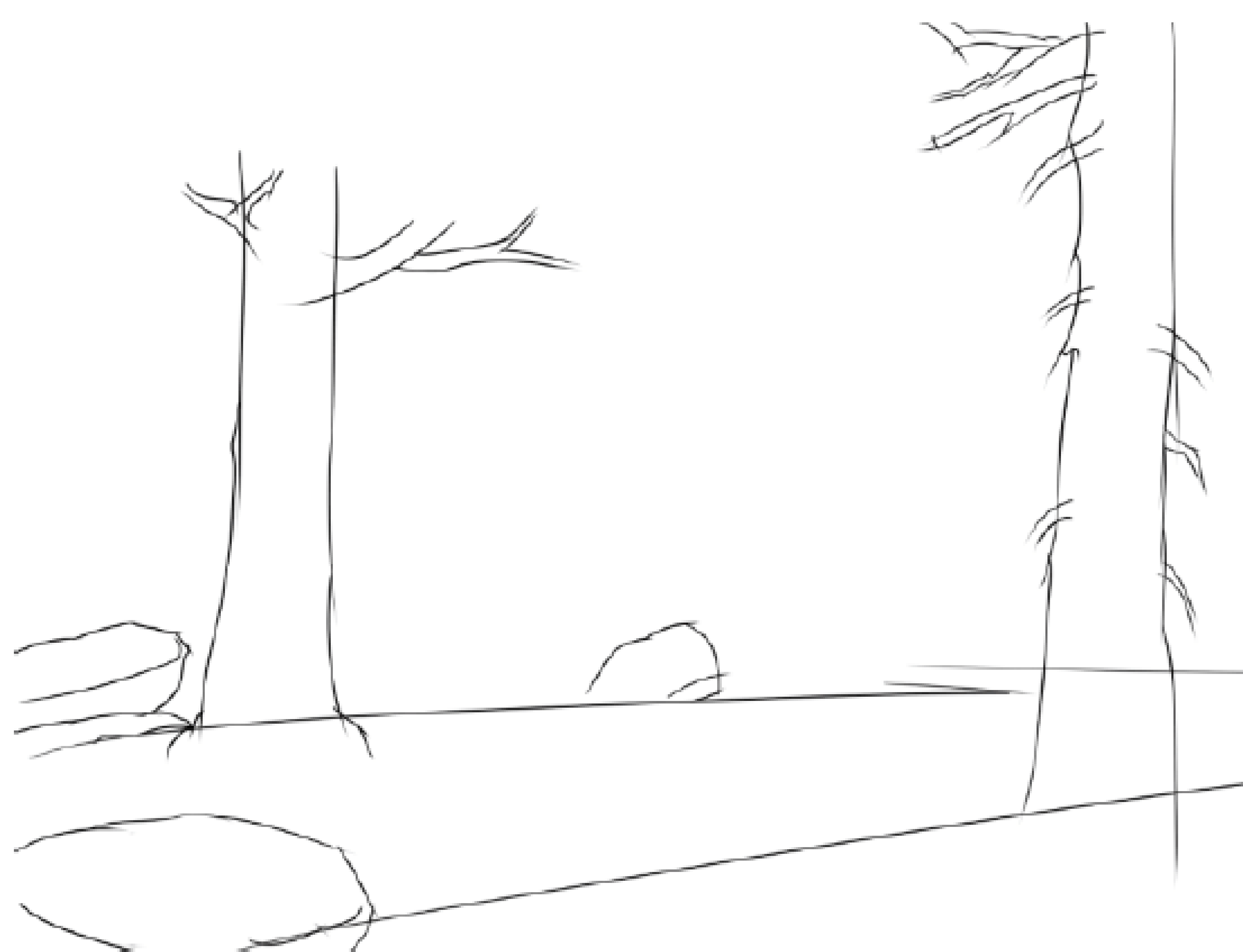
7.1.1 实战——森林

森林是漫画中最常见的自然场景之一，下面先来学习丛林场景的绘制。

1 确定画面中的中心场景，绘制出中心场景地面的道路。





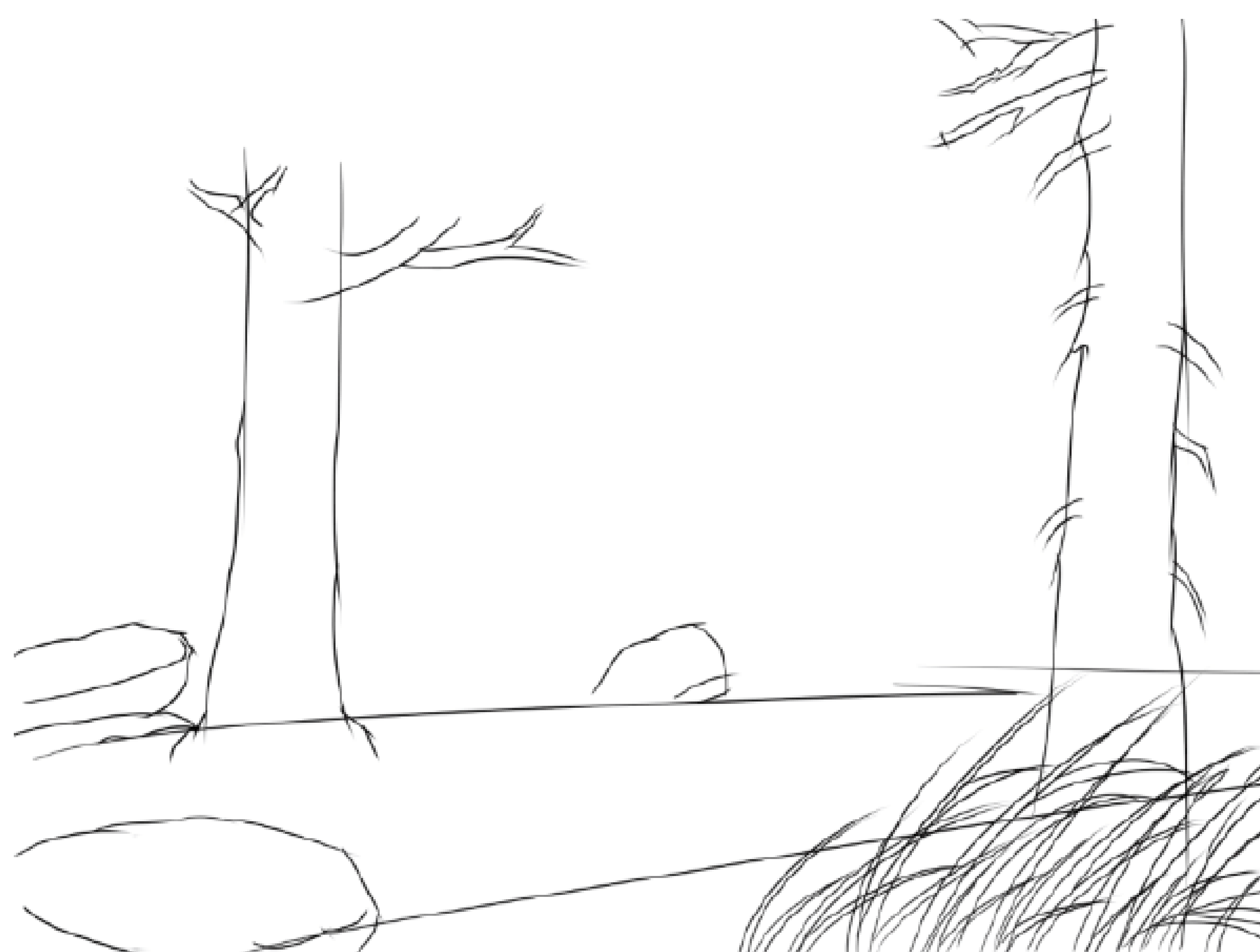


2 在地基线的基础上绘制出大的石头、树干的外形轮廓线，以确定各物体的位置。



3 绘制出前景中大片的草植物。









4 继续丰富画面，给地面添加线条，绘制出起伏不平的道路、小石头和小草等物。





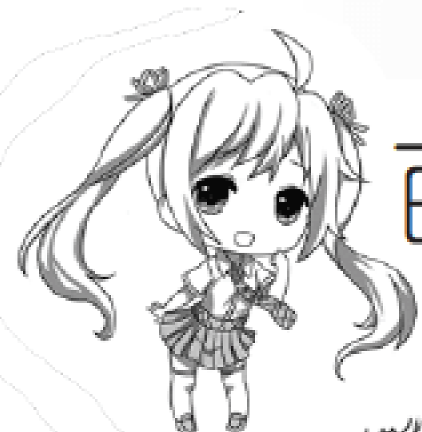
5 将画面中各物体的细节部分细致地描绘出来，如石头、树干的纹理线，树上的枝叶等。





6 接着开始绘制远景线稿图，用不规则的线条描绘出远处道路边的花草丛。







7 勾画更远处的森林里茂盛生长的树木，将其树干外形及位置表达出来。





8 在树干的基础上完成树木的绘制，使森林场景更加生动、自然。





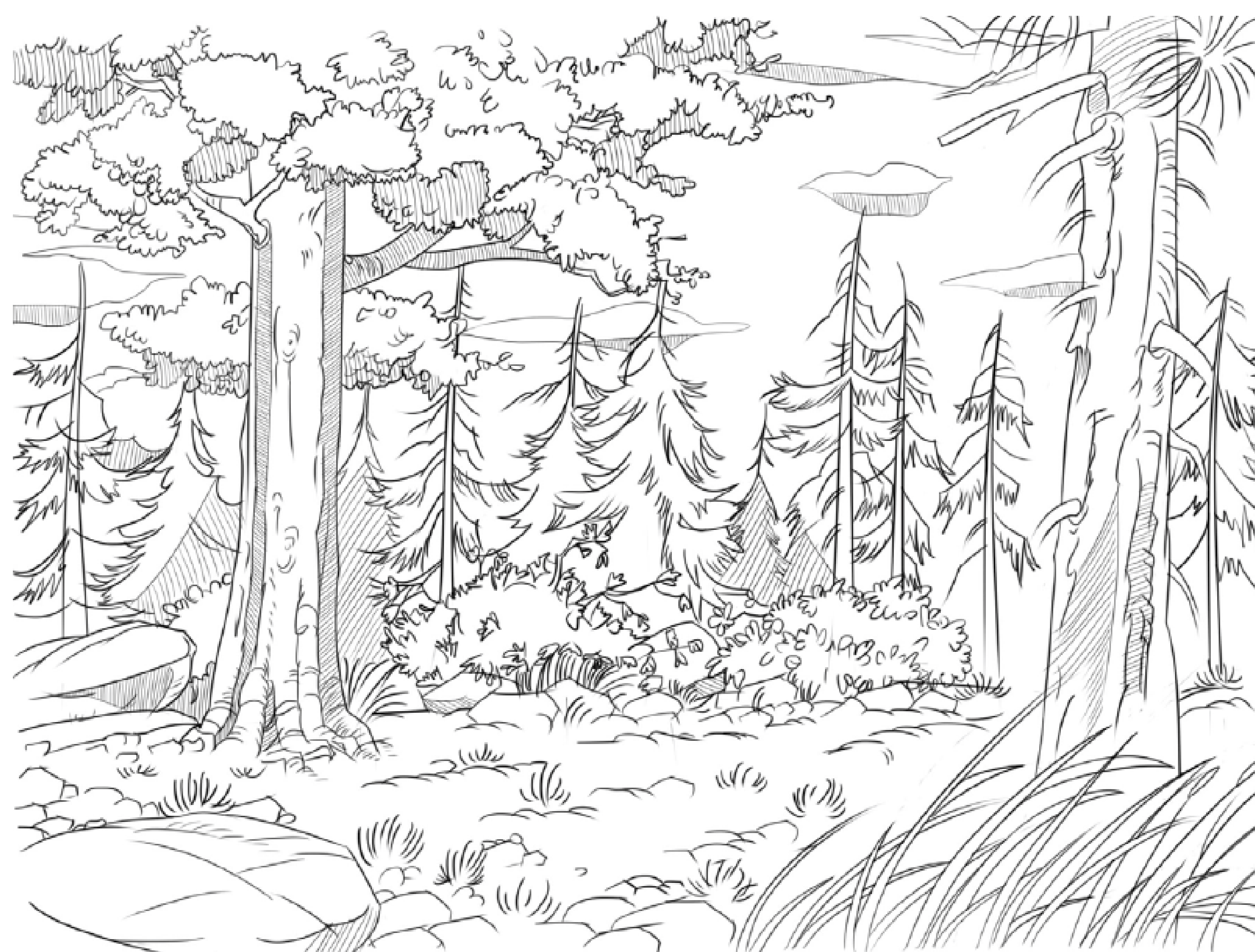
9 给远景天空添加云朵，使画面更加真实、饱满。







10 细致地擦去画面中多余的线条，使画面在视觉上干净整洁。





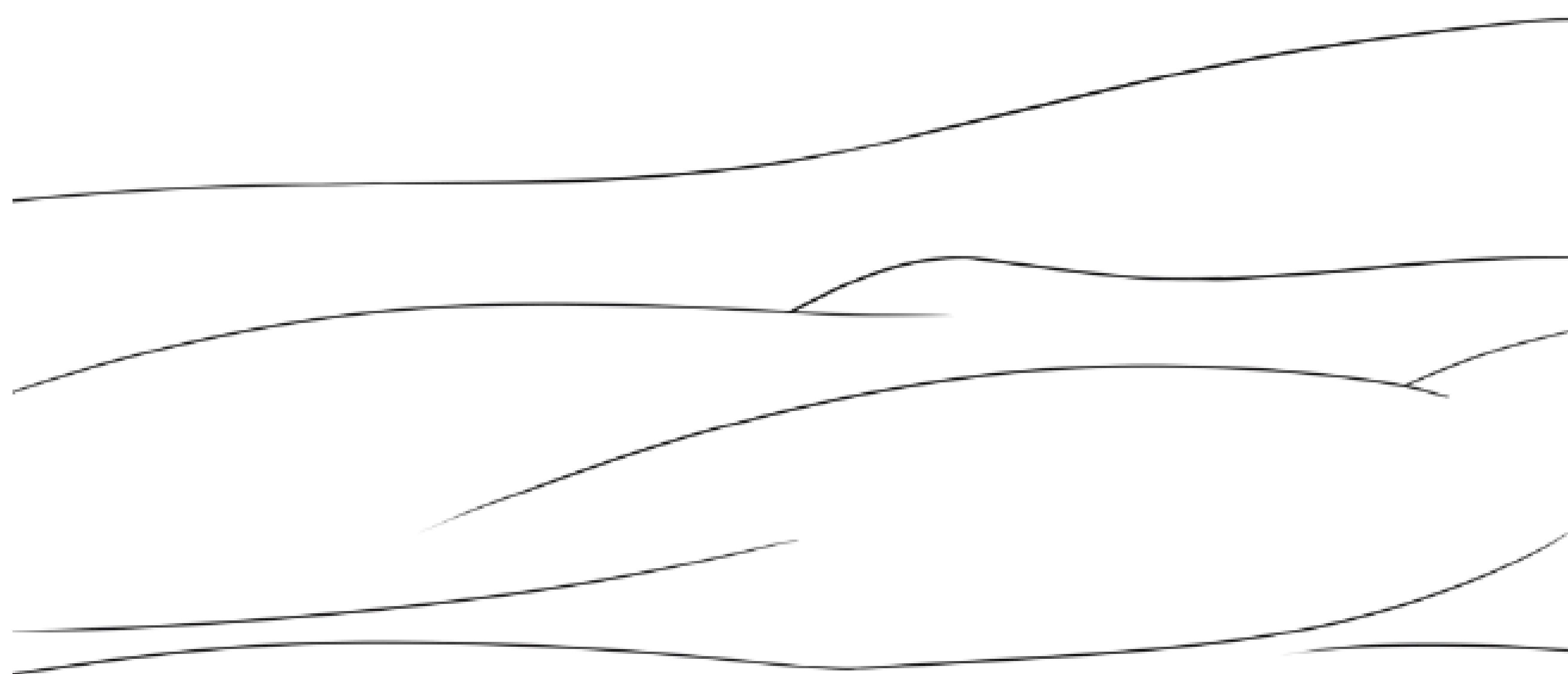
11 用排线法给场景中的物体添加阴影效果，营造出生机勃勃的景象，使画面更加自然、和谐。森林场景最终效果图绘制完成。

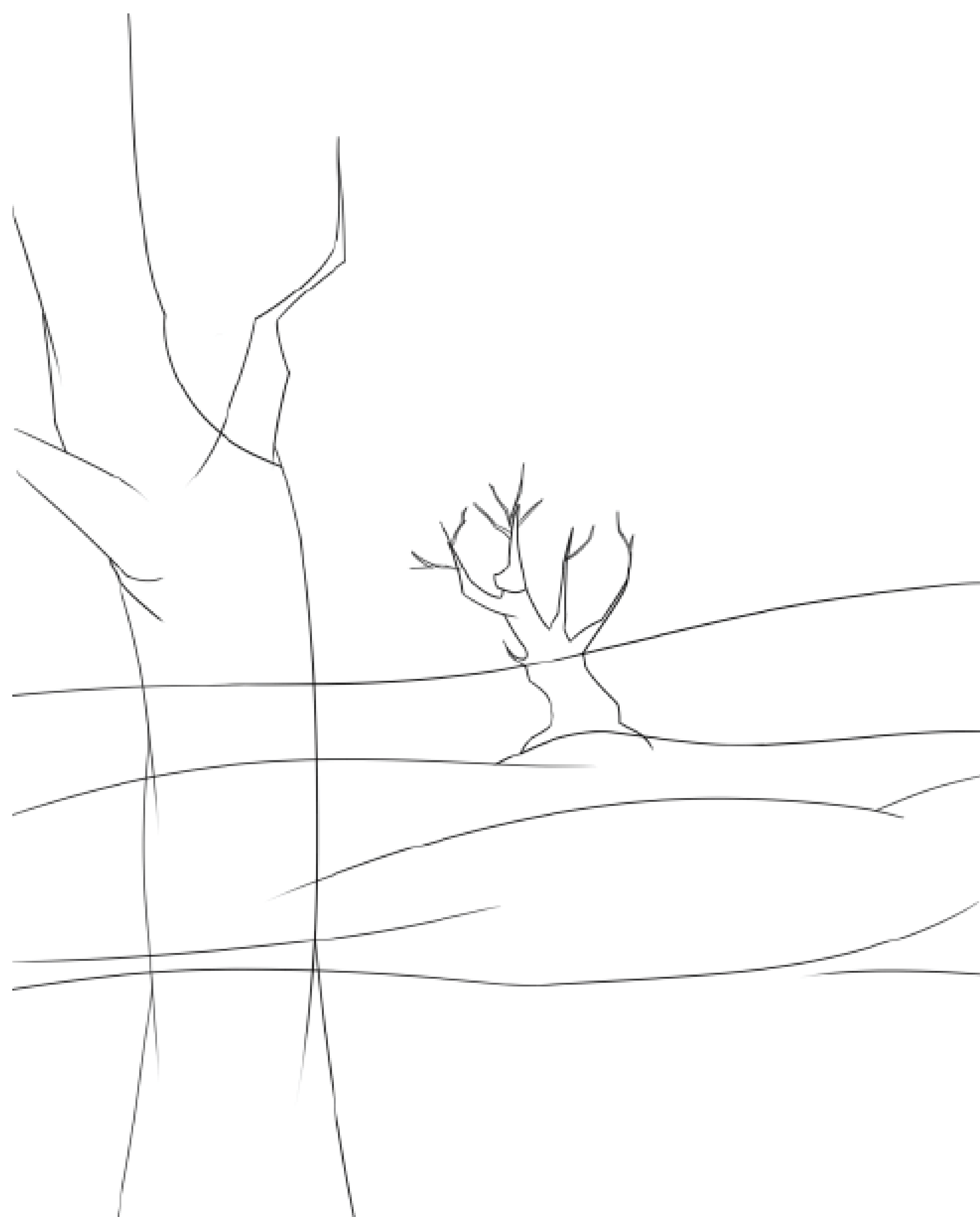
7.1.2 实战——草原

广阔无垠的草原，大片大片的草丛，少量的树木，成群的牛羊以及蒙古包，这是草原给人们留下的印象，下面一起来绘制这样一幅草原场景吧。

1 用上下起伏的波浪线绘制出草原上起伏的山丘。





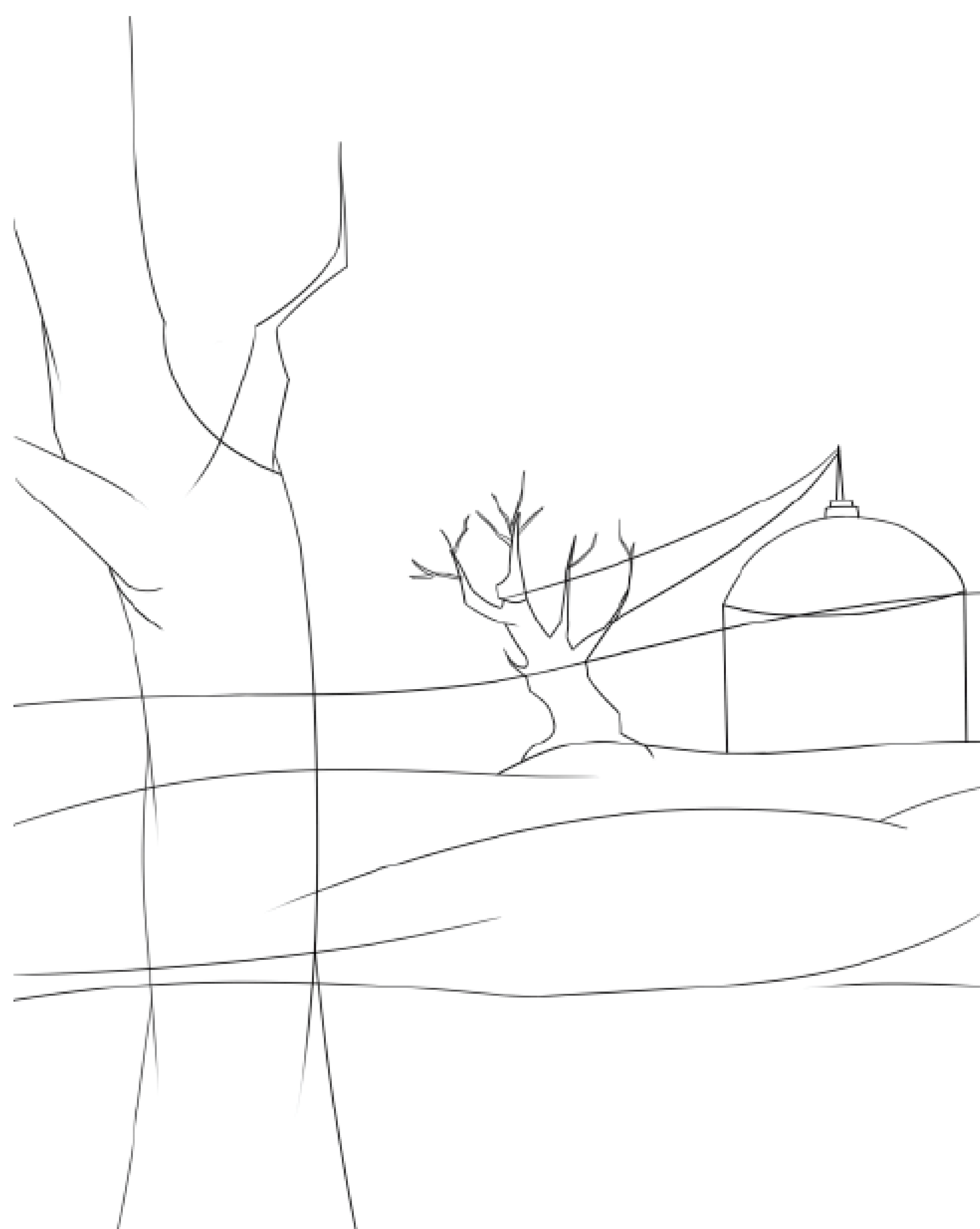


2 在地面轮廓线的基础上，绘制出草原上的大树，以其确定其他物体的位置和透视关系。



3 给草原场景添加物体，绘制出草原上的典型代表物——蒙古包。







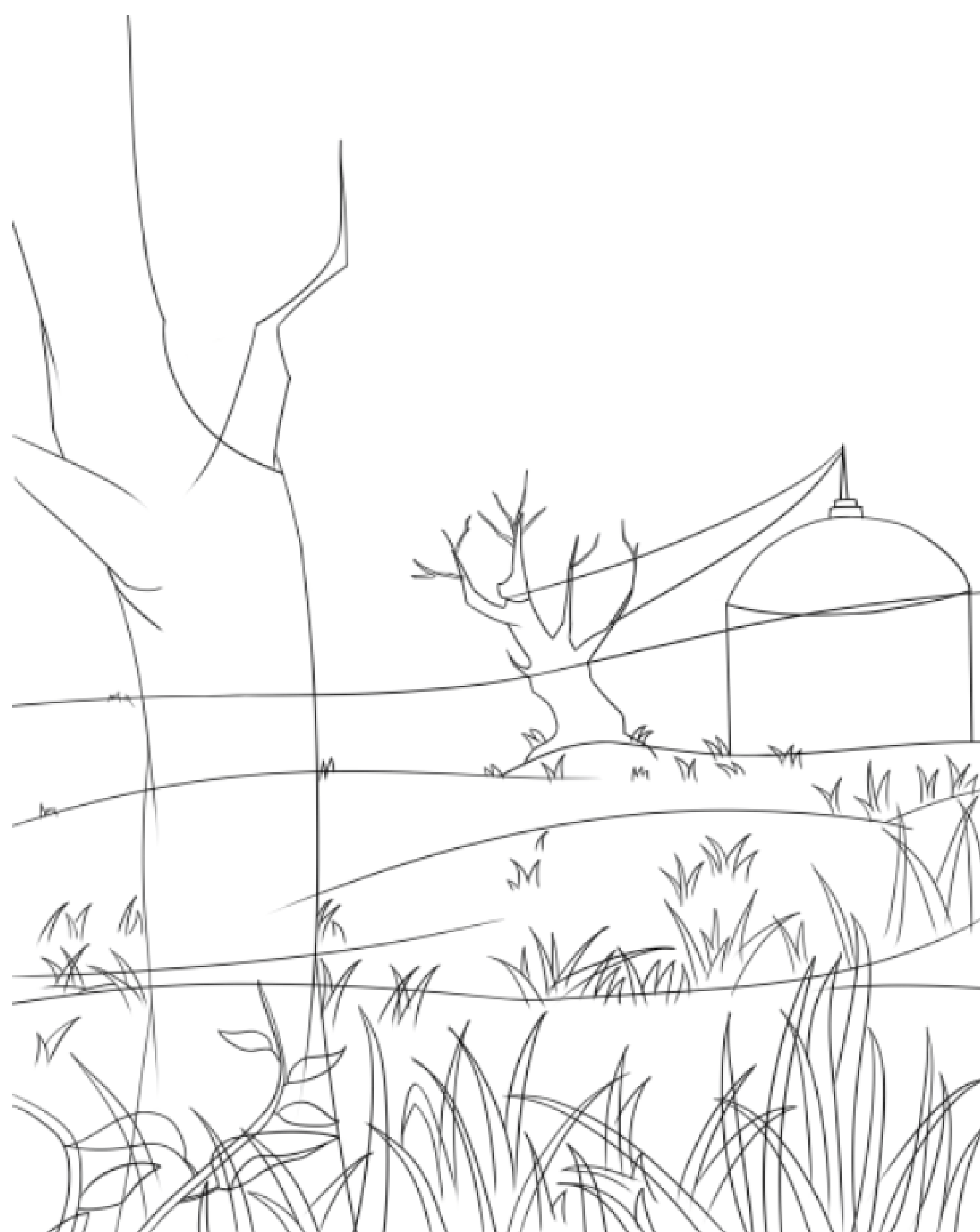


4 在上一步的基础上继续丰富场景，为画面的前景添加茂密的青草。



5 继续在场景的山丘上添加线条，描绘出草原上草地的效果。





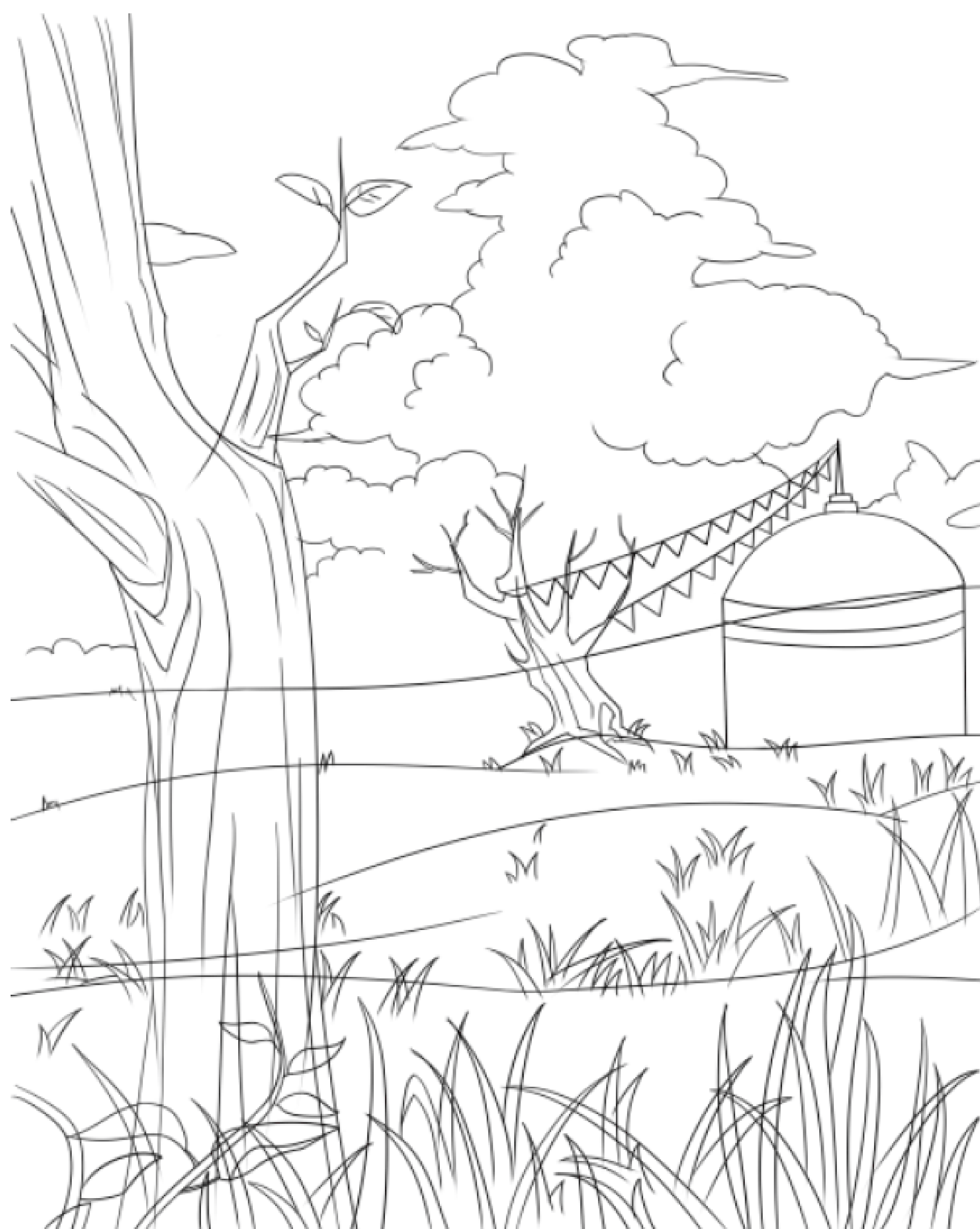


6 为场景中的各物体描绘出细节部分，给树木添加木质纹理效果，给蒙古包添加装饰物。



7 添加局部细节，在天空中加入云朵，让画面饱满、不空洞。











8 擦去画面中多余的线条，整理画面。注意场景中物体的前后、远近位置和透视关系。

9 用浅淡、稀疏的排线给场景绘制阴影效果，使画面更加真实、自然，以营造明亮、轻快的草原场景。





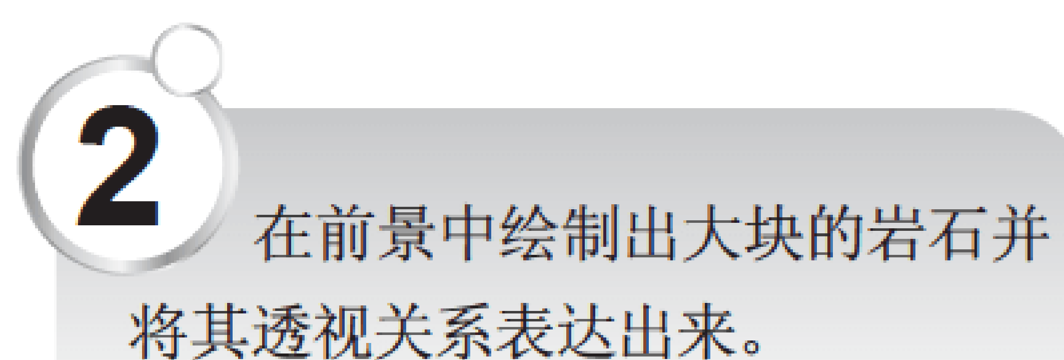
7.1.3 实战——山峰

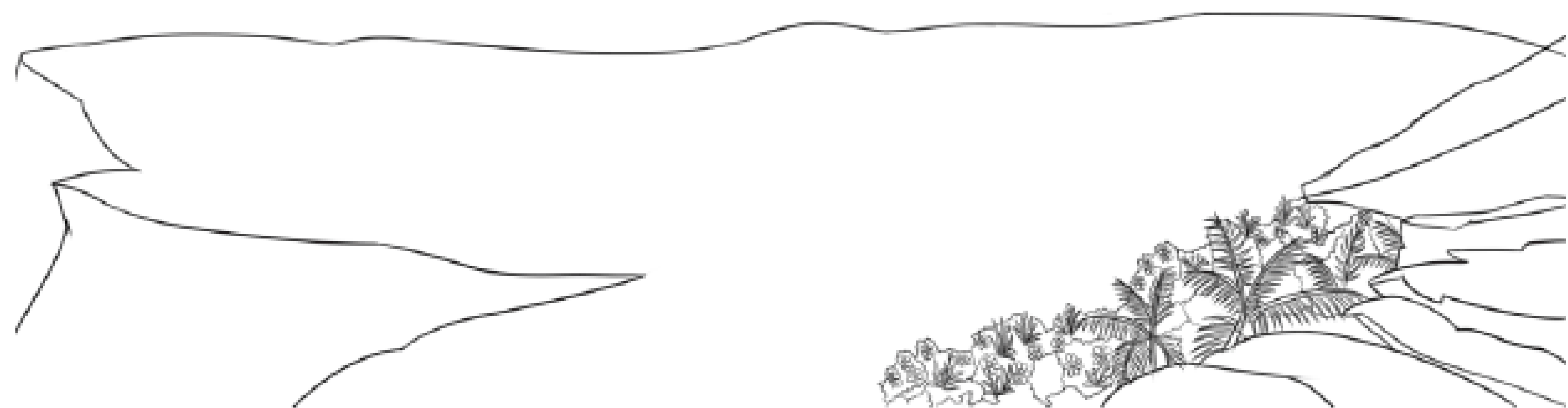
山峰是漫画场景中常见的陆地场景之一，它千变万化的姿态让人感叹。下面一起来学习山峰场景的绘制。



1 用硬朗的线条绘制出山上地面的外形轮廓线和基本透视效果。

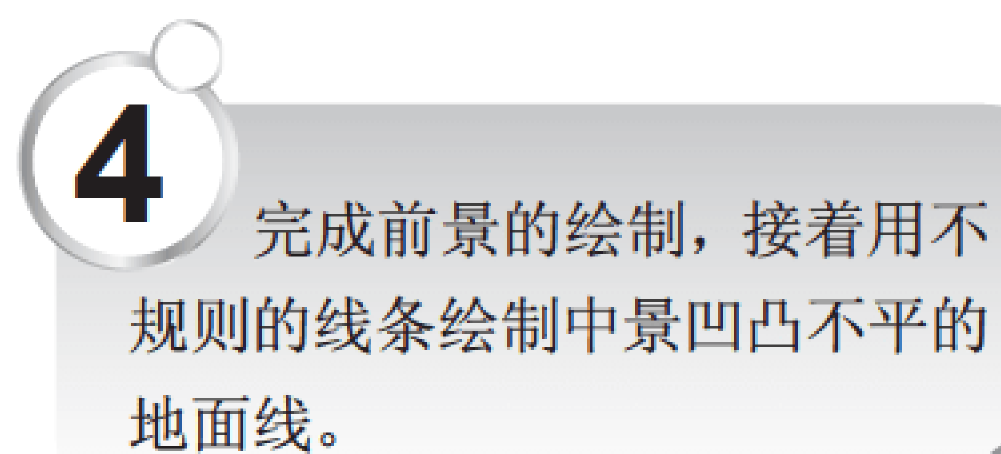
2 在前景中绘制出大块的岩石并将其透视关系表达出来。





3 继续在前景中添加物体，绘制出前景中茂盛的花草等植物。

4 完成前景的绘制，接着用不规则的线条绘制中景凹凸不平的地面线。



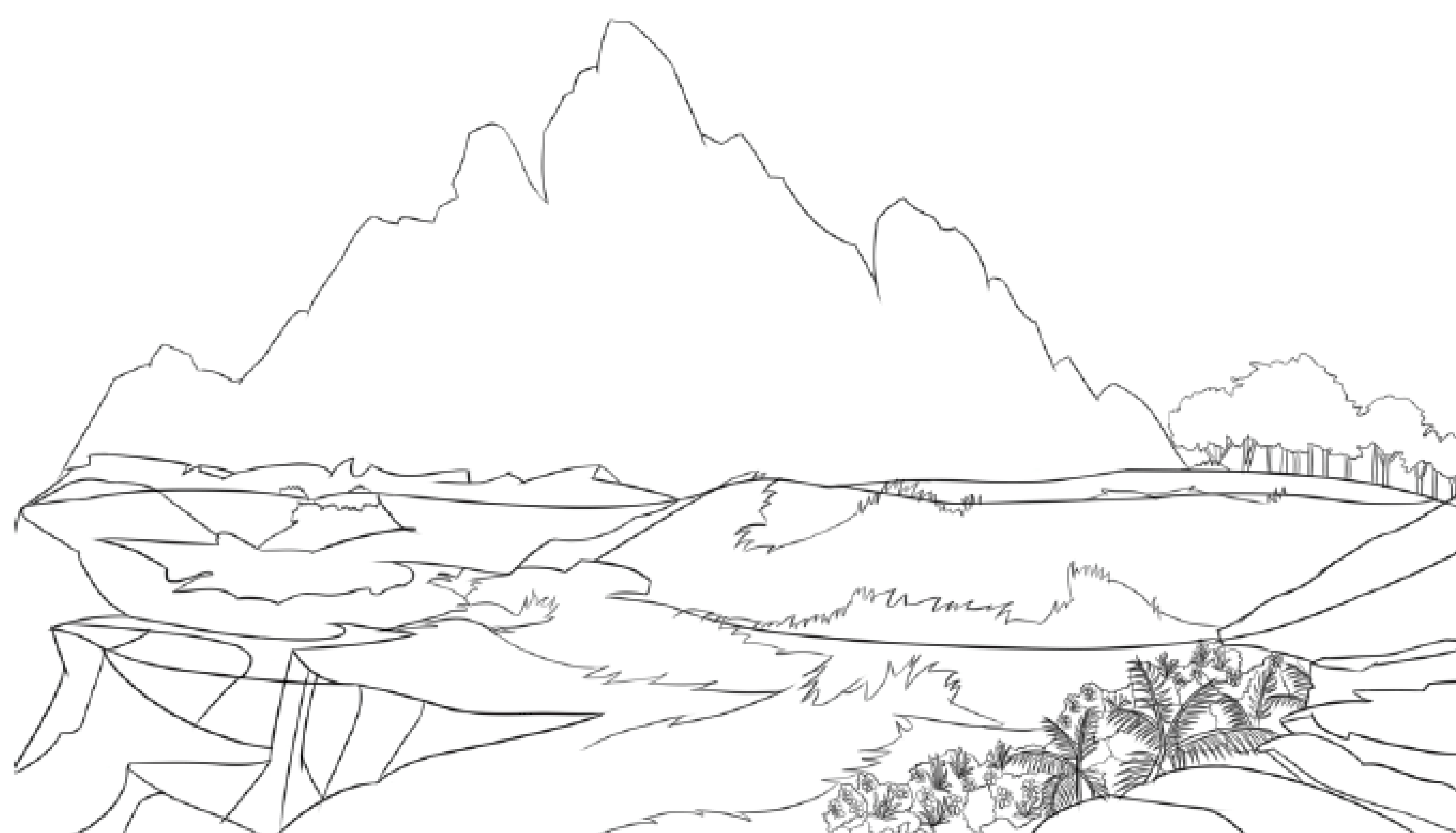


5 继续在中景地面添加线条，用不规则的线条绘制出草地和树丛。



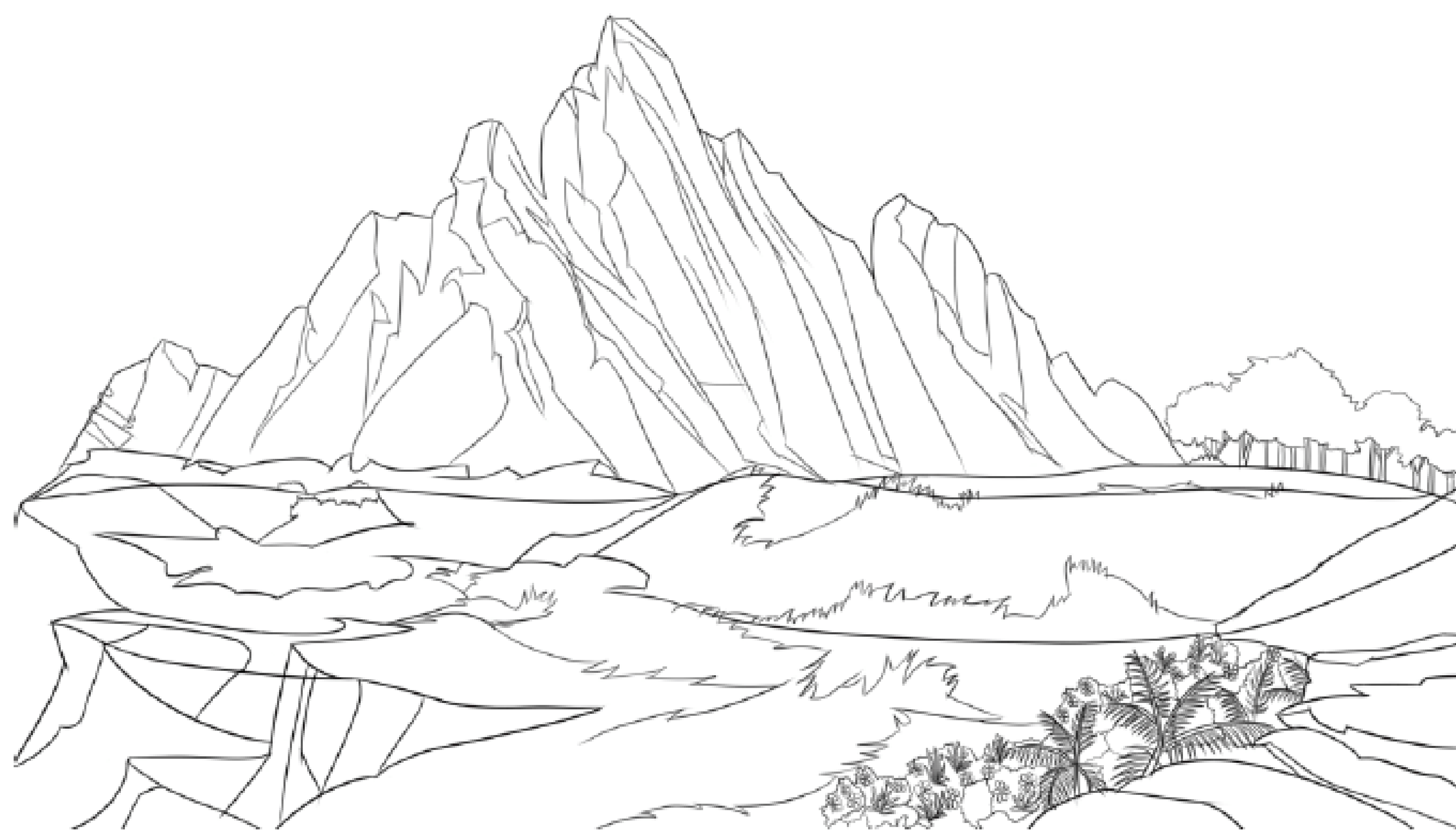
6 用简单、硬朗的线条，大致勾勒出主体山峰的外形轮廓线。





7 在山脉外形轮廓线的基础上，绘制出山脉的走势和细节部分，使山脉产生立体感。

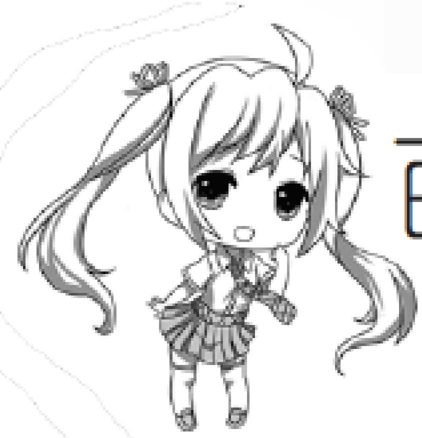


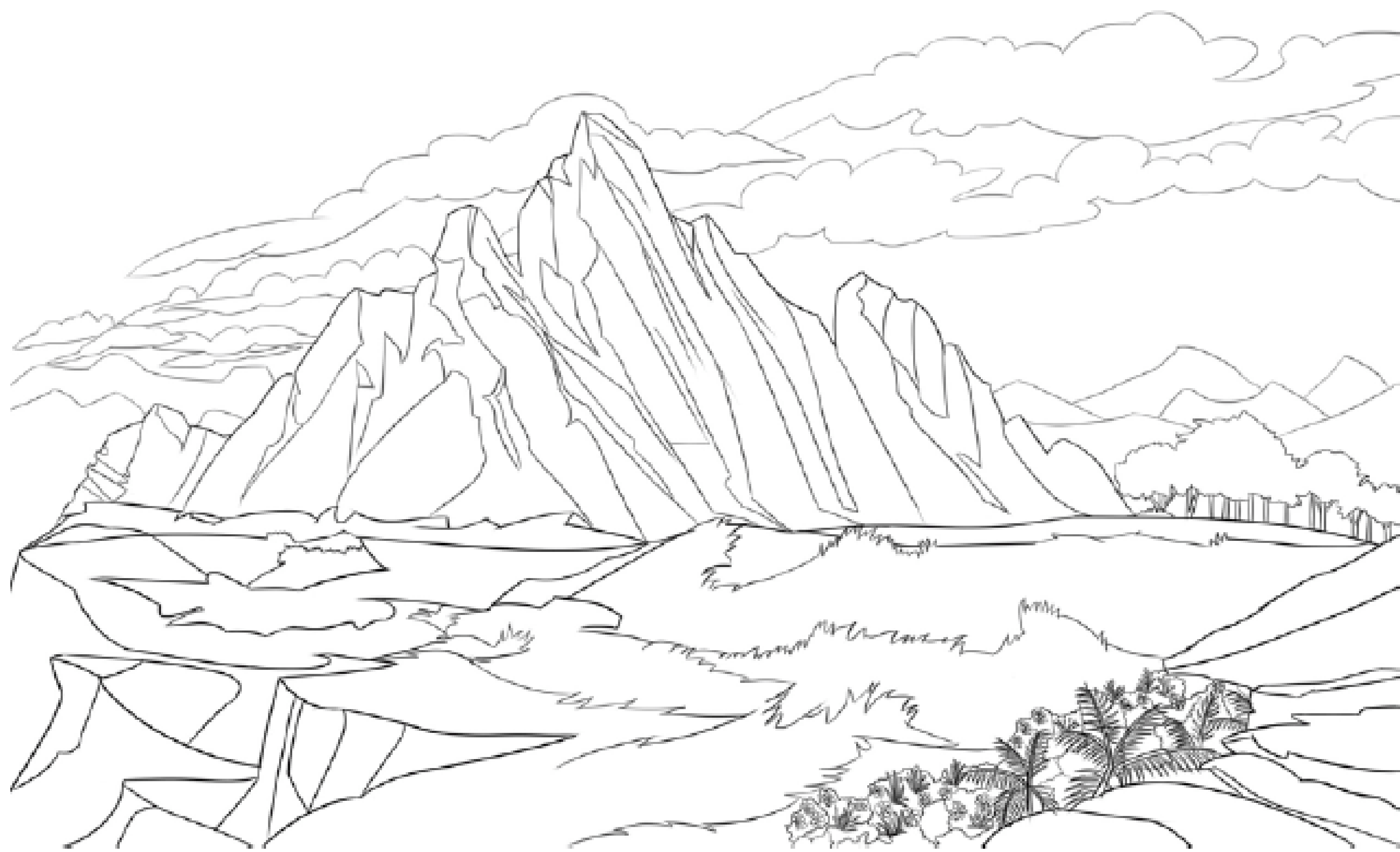


8 用较细的线条，大致勾勒出远处的山脉和树林，描绘出天空中的云朵，使画面更加丰富饱满。场景线稿草图绘制完成。









9 细致地擦去多余的线条，整理画面，使画面视觉上干净、清爽。





10 用不同深浅的灰度来填充山脉、树林等物，使画面产生层次感，突出主体。





11 用稀疏的排线给场景绘制阴影效果，使画面更加自然、和谐、有空间感。





7.2　江河大海的场景

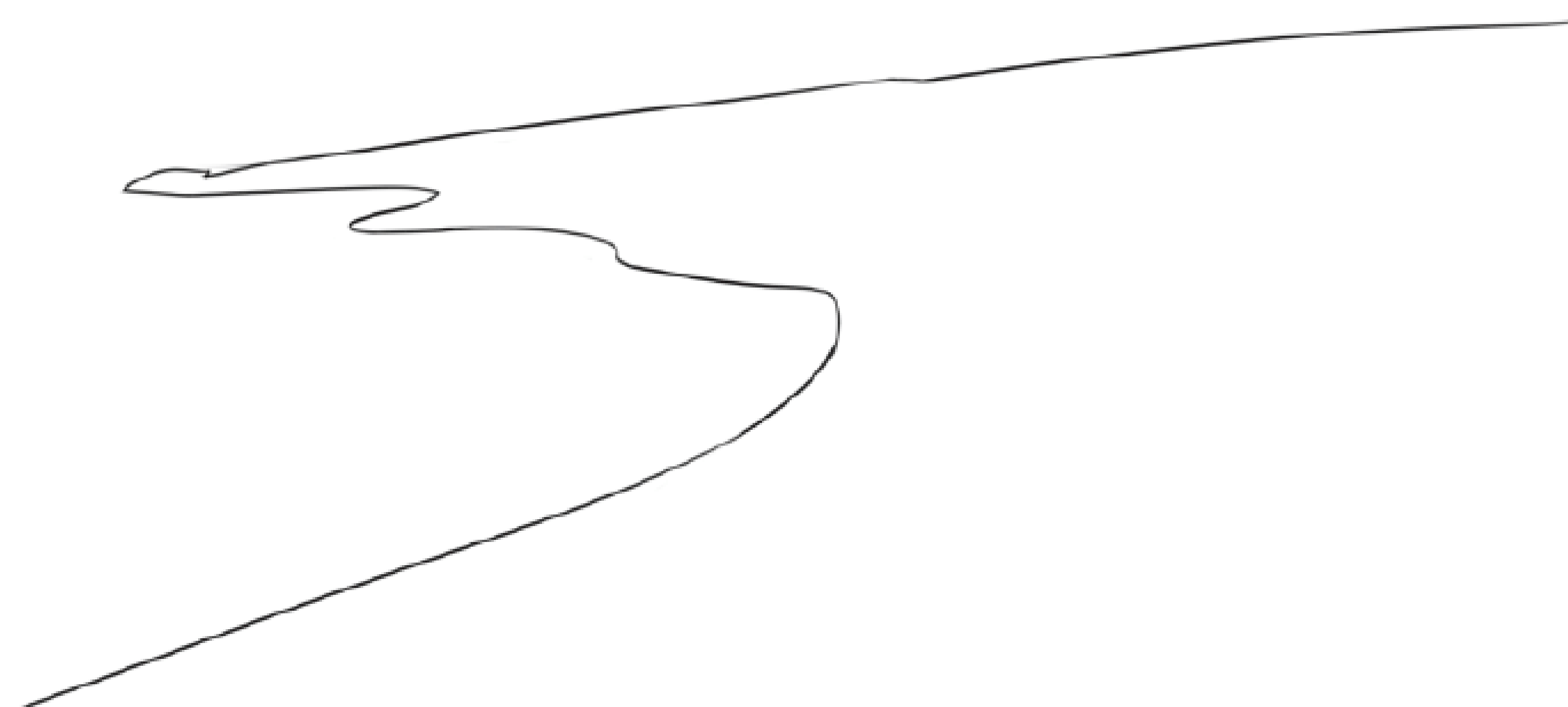
水的世界也和陆地场景一样的缤纷多彩，前面学习了陆地场景的绘制，下面一起来了解和绘制水世界。

7.2.1　实战——海边沙滩

热带海滩是人们向往的场所之一，它有挺拔的椰子树、美丽的夏花、多彩的贝壳等，下面一起来绘制美丽的海边沙滩。

1 确定画面的中心场景，绘制出海岸线的大致外形轮廓线。





2 在海岸线的基础上绘制出远处的海平线和山体轮廓线。



3 绘制出海滩上的沙滩地形，为之后绘制场景中的物体做铺垫。







4 在沙滩上绘制出主体道具——大椰树的外形线，用以确定其他物体的位置。



5 继续丰富场景画面，在沙滩上绘制出其他的花草植物以及贝壳等小道具。







6 绘制出远景中的椰树以及山脚下的树林，使画面更加丰富多彩。



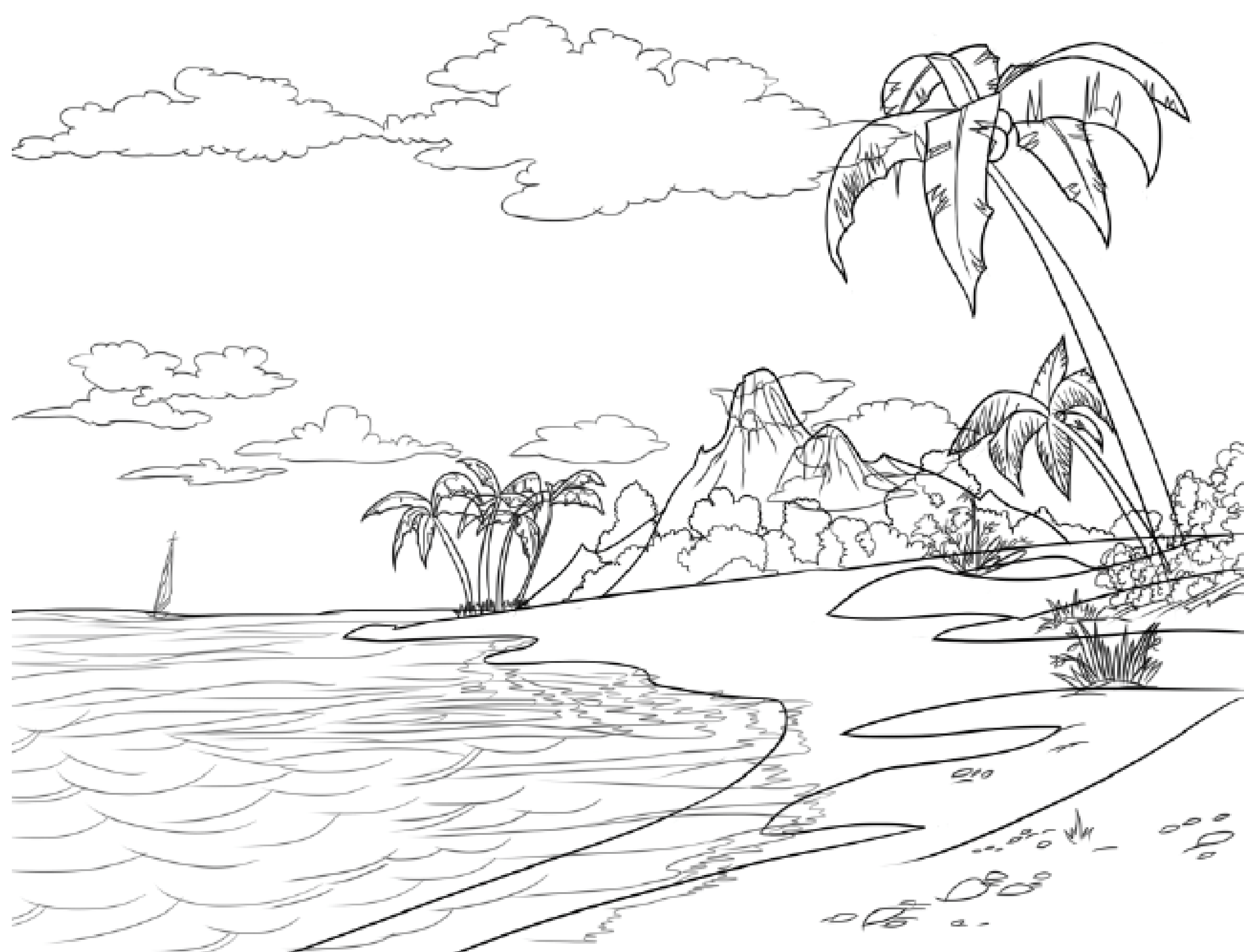




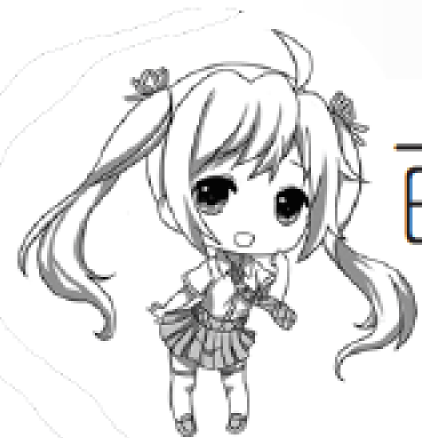
7 细致地给画面中的各物体（如山脉、椰树等）添加细节部分。

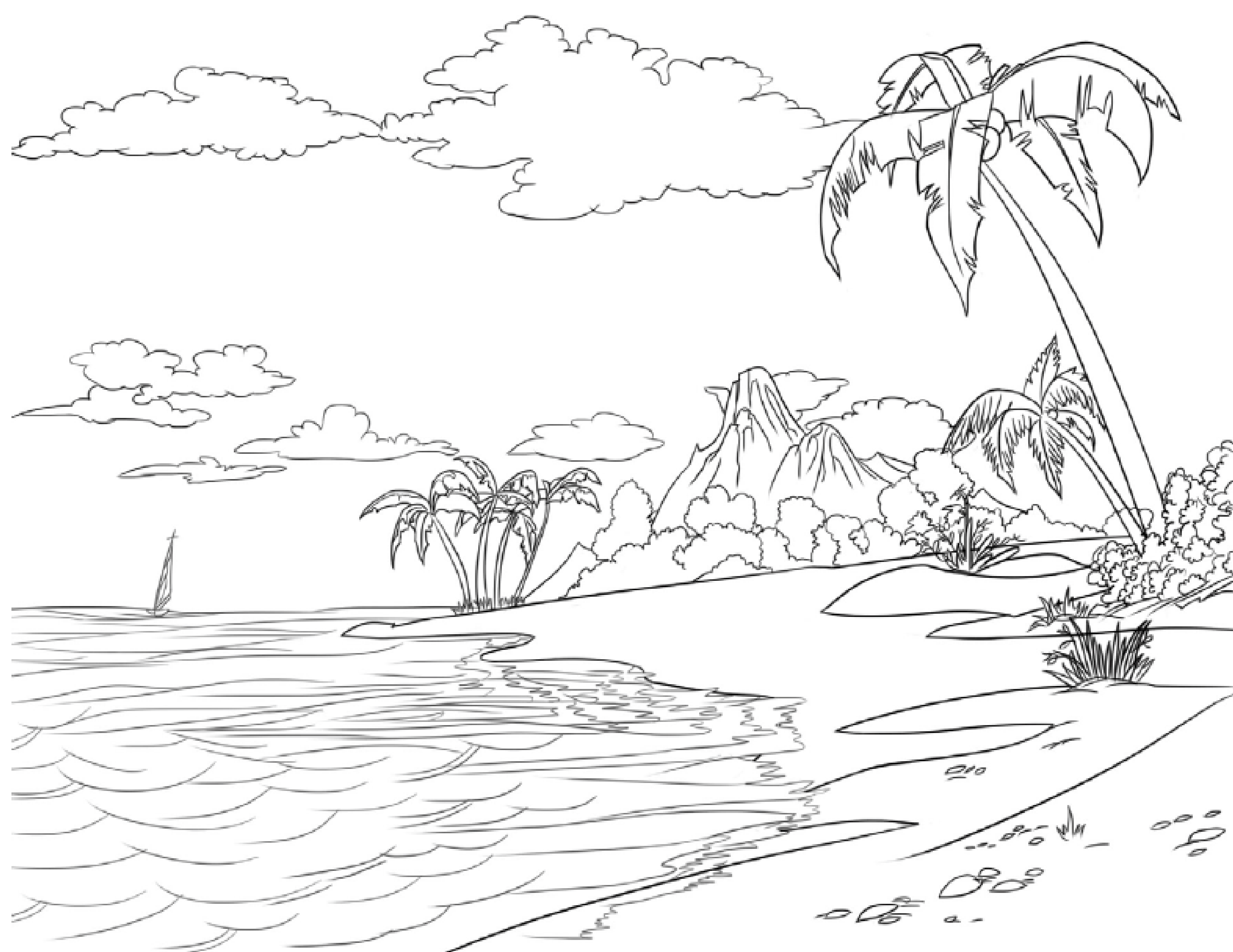
8 给海中添加线条，绘制出海上的小帆船以及水波的效果，使画面更加有层次感。





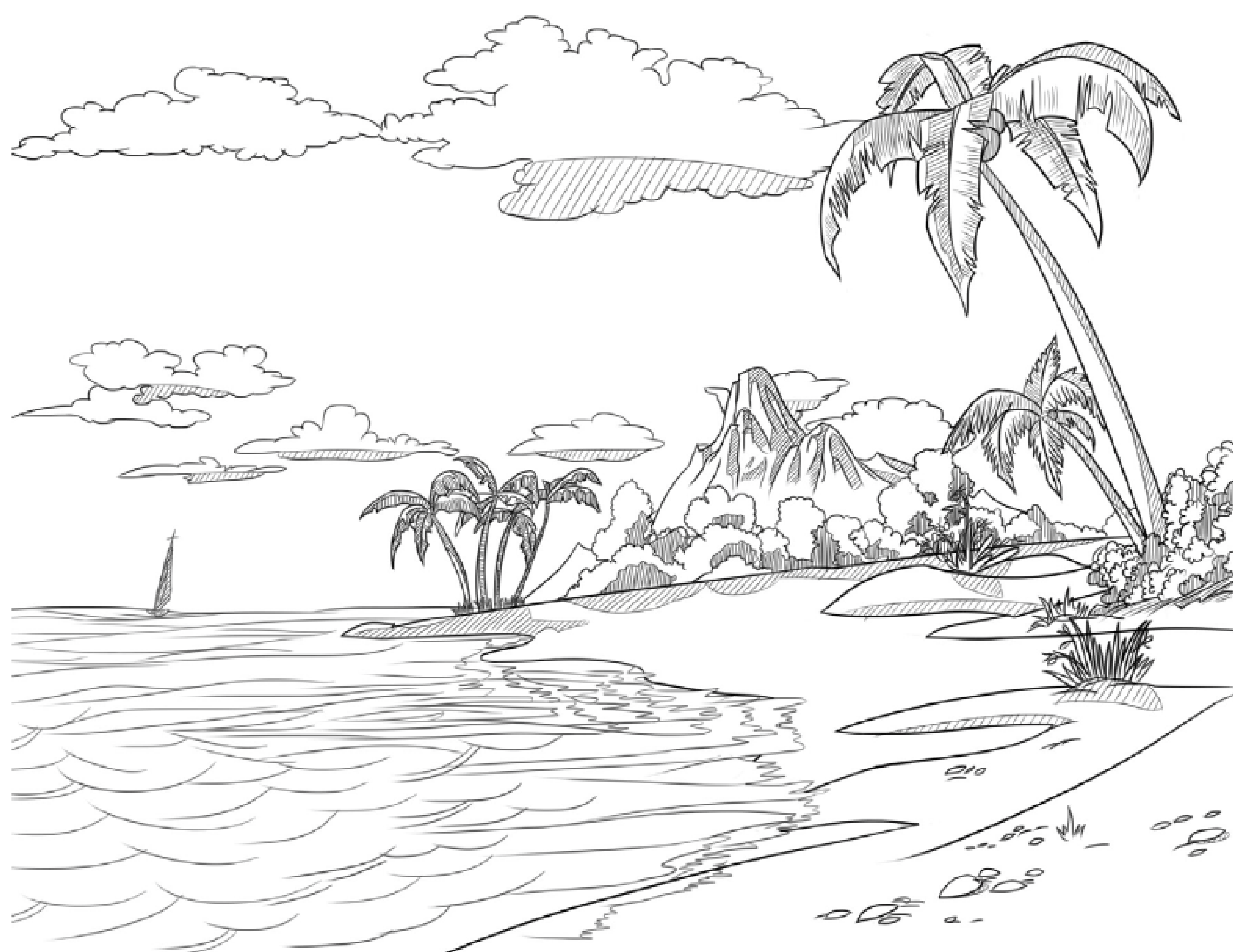
9 给远景天空添加云朵，使场景画面显得真实而不空洞。







10 细致地擦去画面中多余的线条，注意场景中各物体的透视关系。





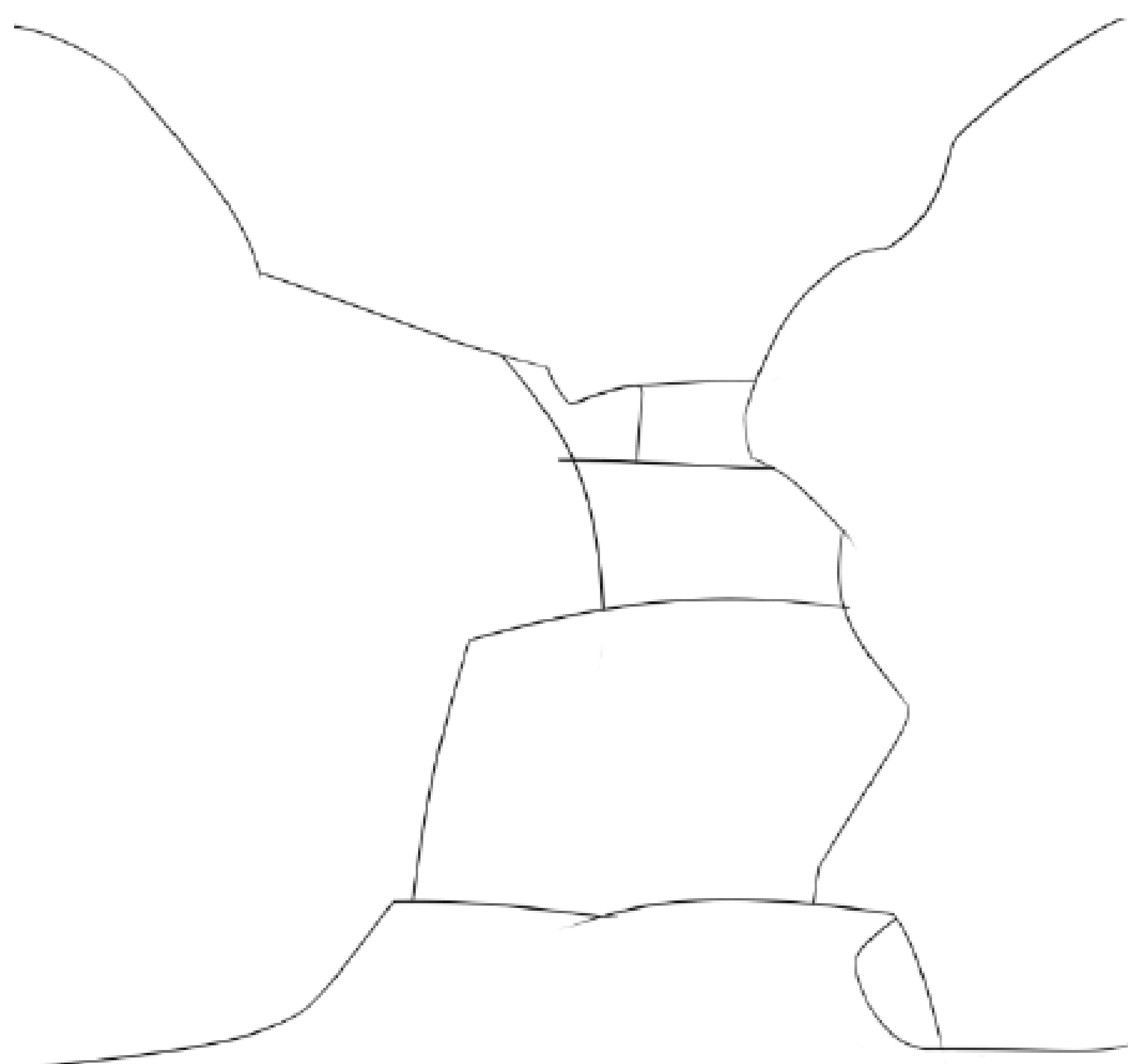
11 用排线法给场景中的物体添加阴影效果，营造自由、火热的海滩景象。海滩场景效果绘制完成。

7.2.2　实战——山涧瀑布

瀑布两边的岩崖峭壁，秀木扶疏，青苔密布，各色花草撒落其间，与雪白的瀑布交相辉映，织成一幅锦绣图案。下面一起来绘制这样一幅山涧瀑布美景吧。

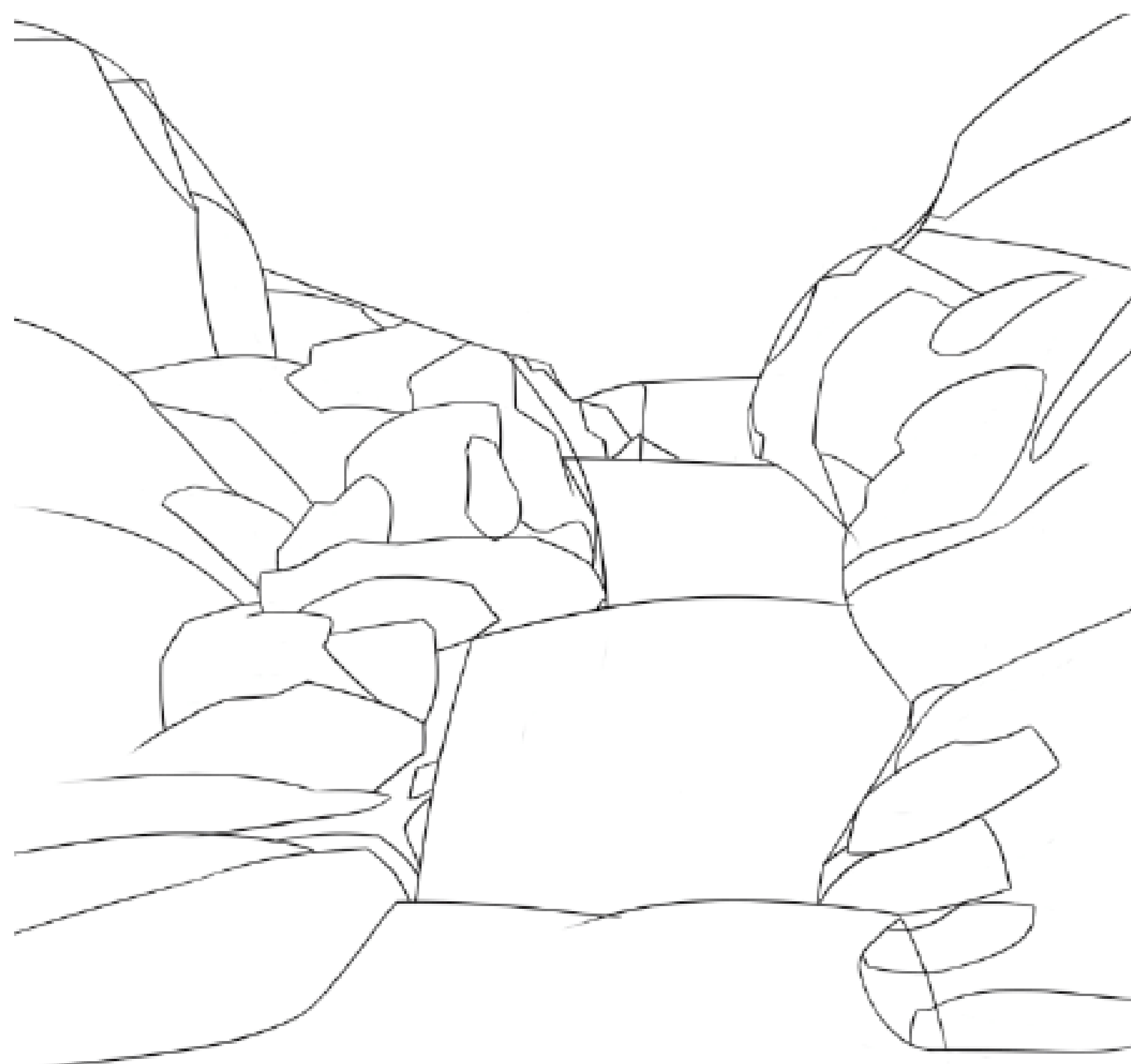
1 确定画面中的中心场景，绘制出中心场景中的瀑布以及两边的山石，将其大致外形线勾勒出来。





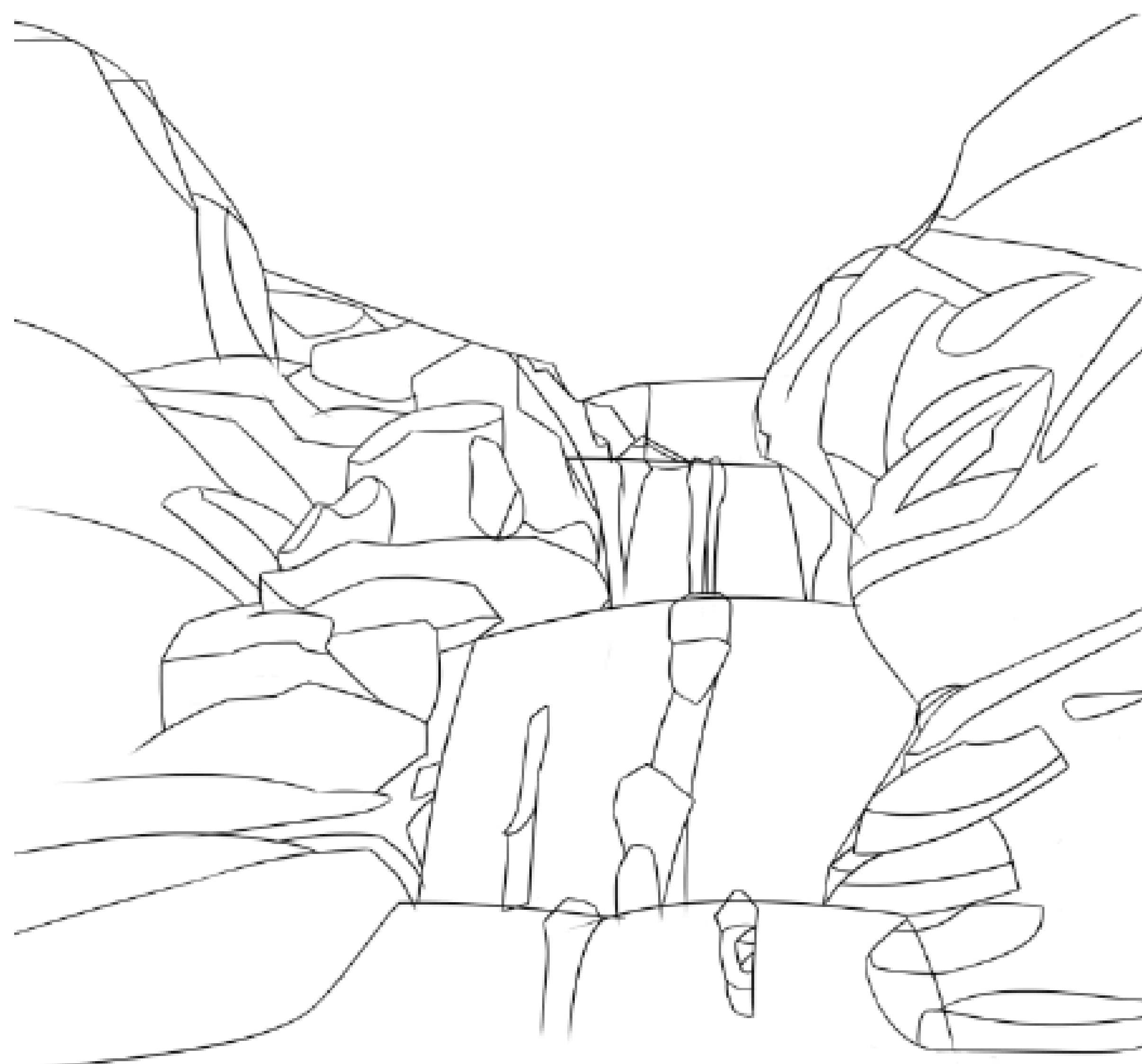
2 在中心场景的基础上，绘制出两边山石的基本外形轮廓线。





3 继续完成山石的绘制，将瀑布中裸露的山石表达出来，并描绘出所有山石的透视效果，使画面初具立体感。







4 将中心场景所有图层的透明度调低，绘制出前景中的各种植物水草等，丰富画面。





5 开始画面中远景的绘制，用较细的笔触先绘制出较近的山峦和树丛。





6 接着绘制出更远处的山峰、树丛以及天空中的云层，因为距离的关系，远处的场景较为朦胧、不明显。







7 将中心场景图层的透明度调回100%，细致地擦去画面中多余的线条，使画面在视觉上干净、清爽。擦线条的时候注意场景中物体的远近、透视关系。



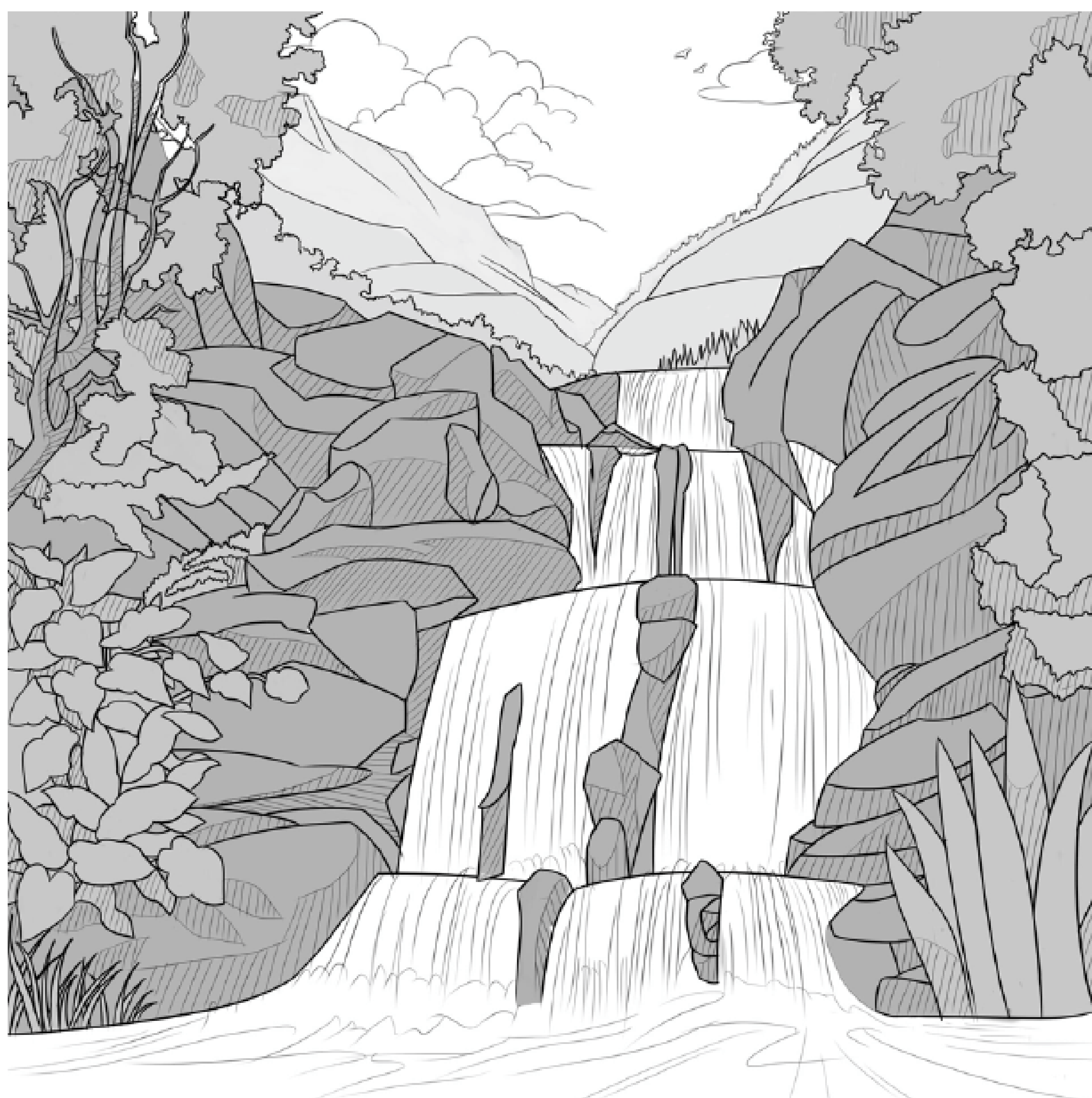


8 整理画面，用较细的曲线给场景中添加水流效果，使画面更加灵动，产生流动性。





9 将中心场景图层的透明度调回100%，细致地擦去画面中多余的线条，使画面在视觉上干净、清爽。擦线条的时候注意场景中物体的远近、透视关系。



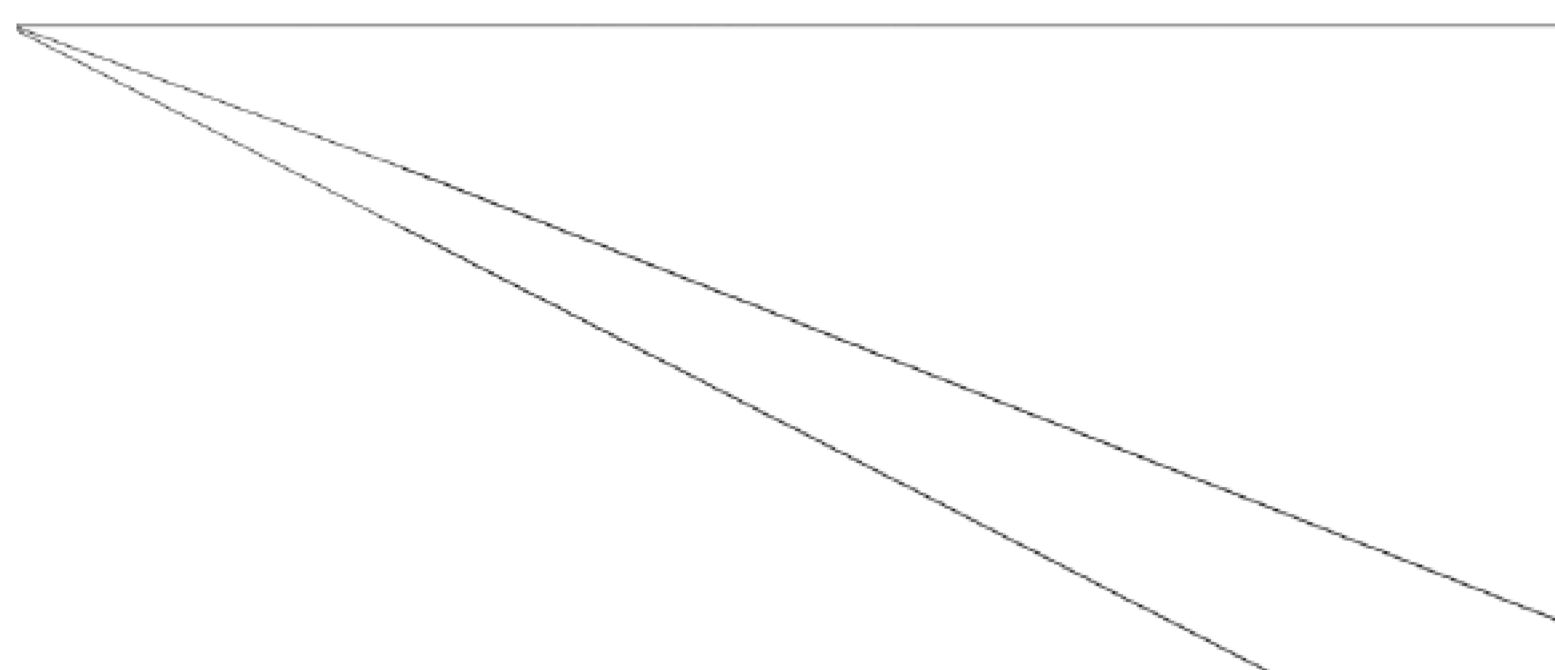


10 整理画面，用较细的曲线给场景中添加水流效果，使画面更加灵动，产生流动性。



7.2.3　实战——小桥流水

看过了宽广的大海、壮丽的瀑布，下面一起来绘制小桥流水的别样情怀。

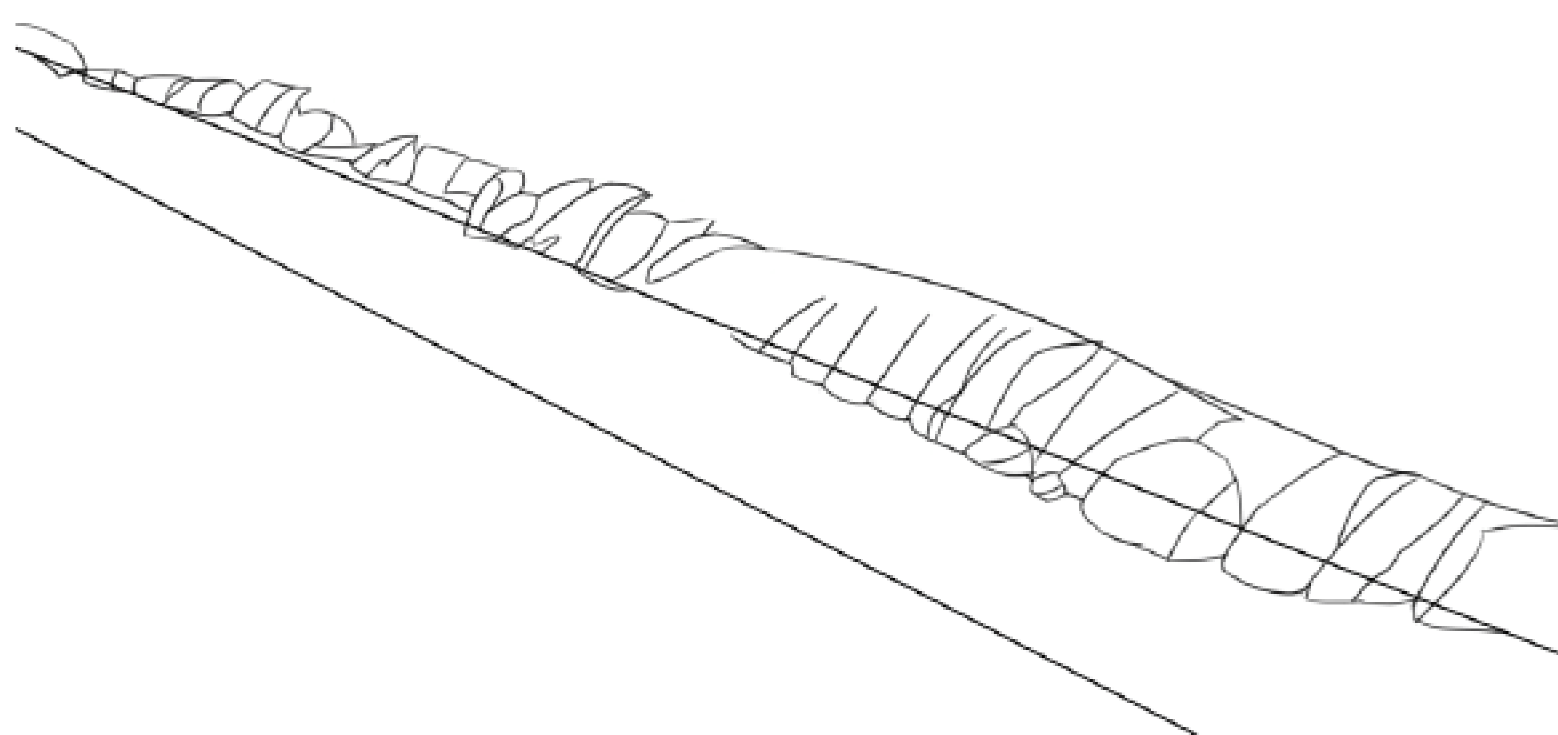


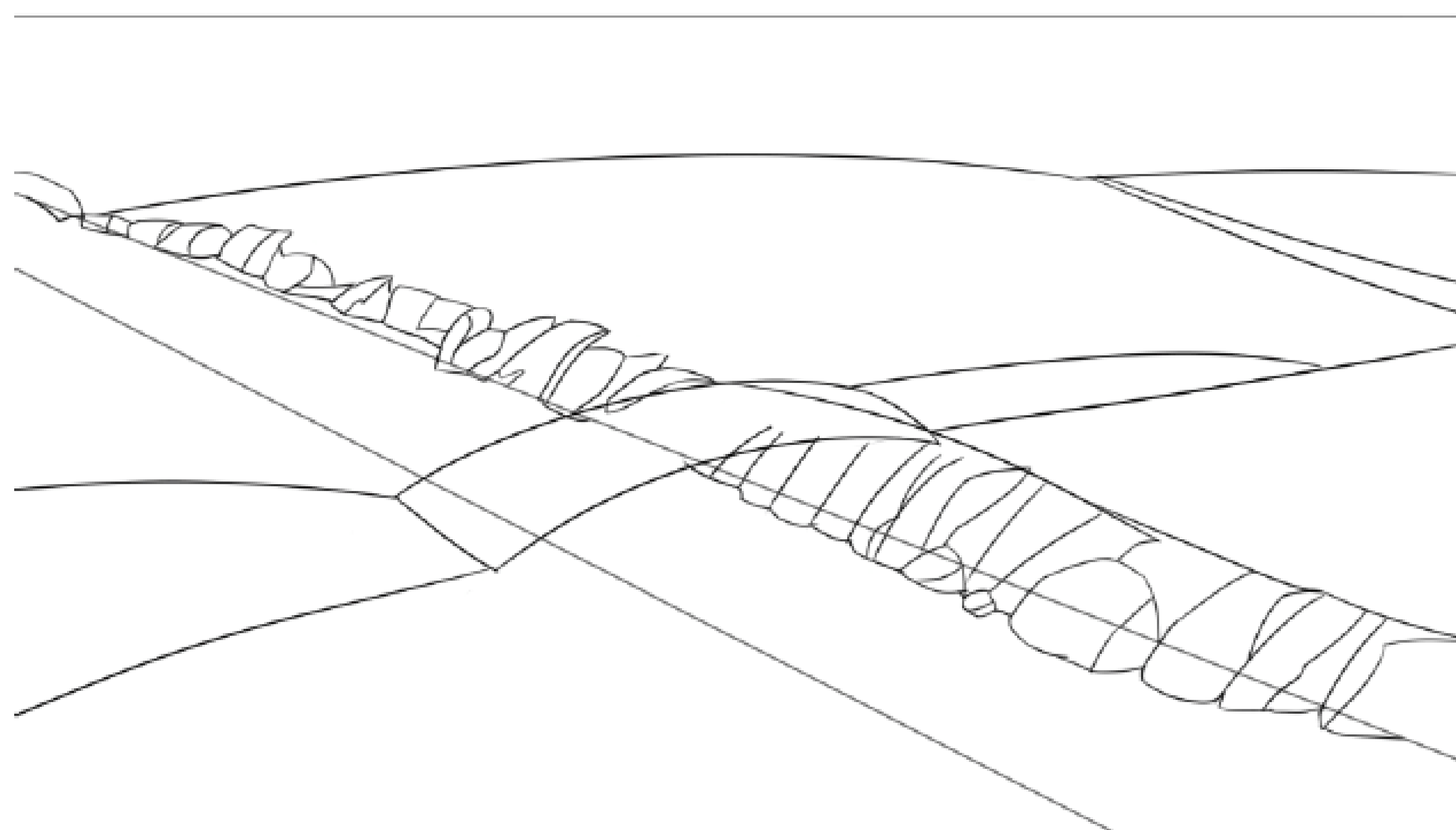
1 这是一个消失点构图，根据河流的走向确定透视辅助线和横向的视平线。



2 在辅助线的基础上，绘制出中心场景在视线内的河岸线及其透视关系。横向的视平线起参照作用。





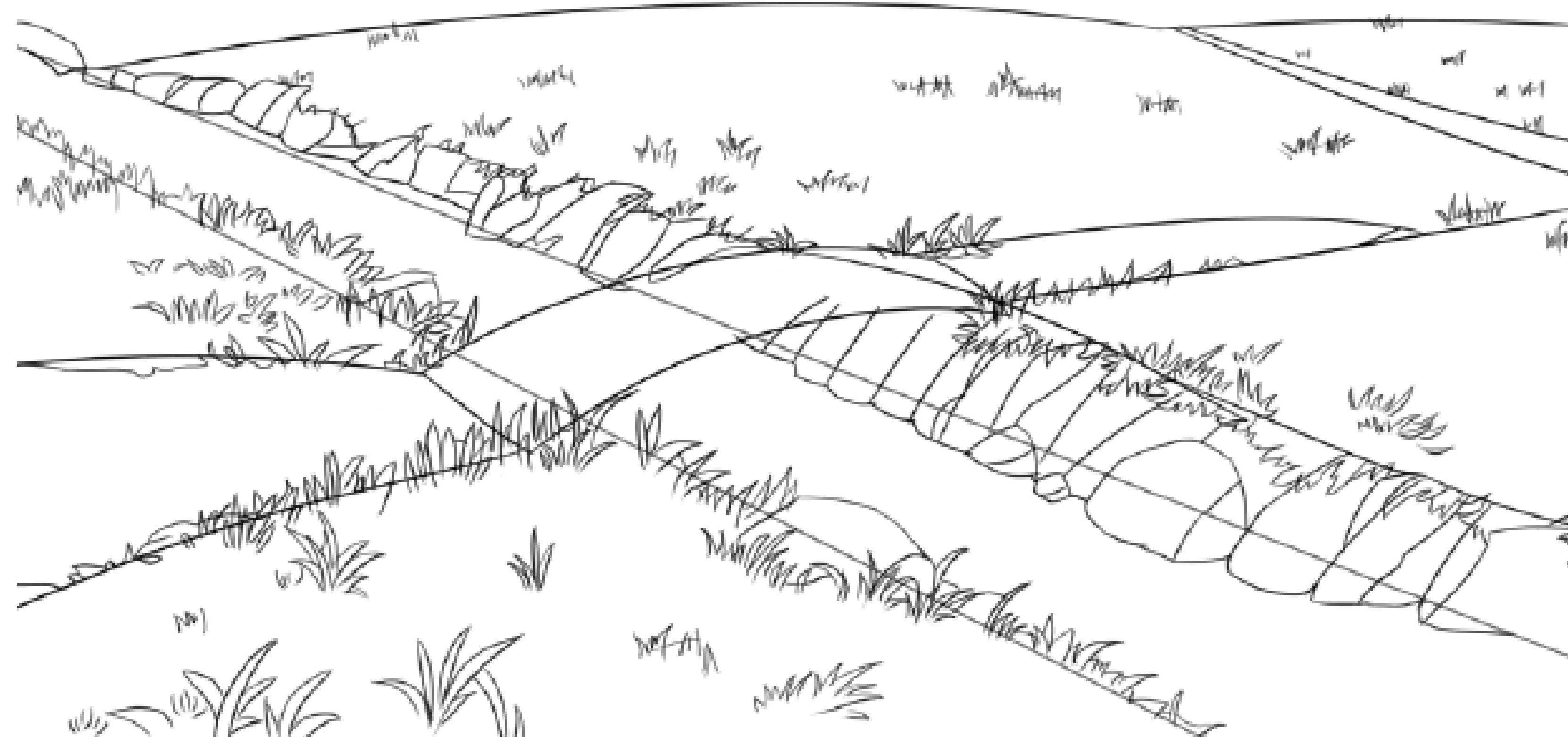


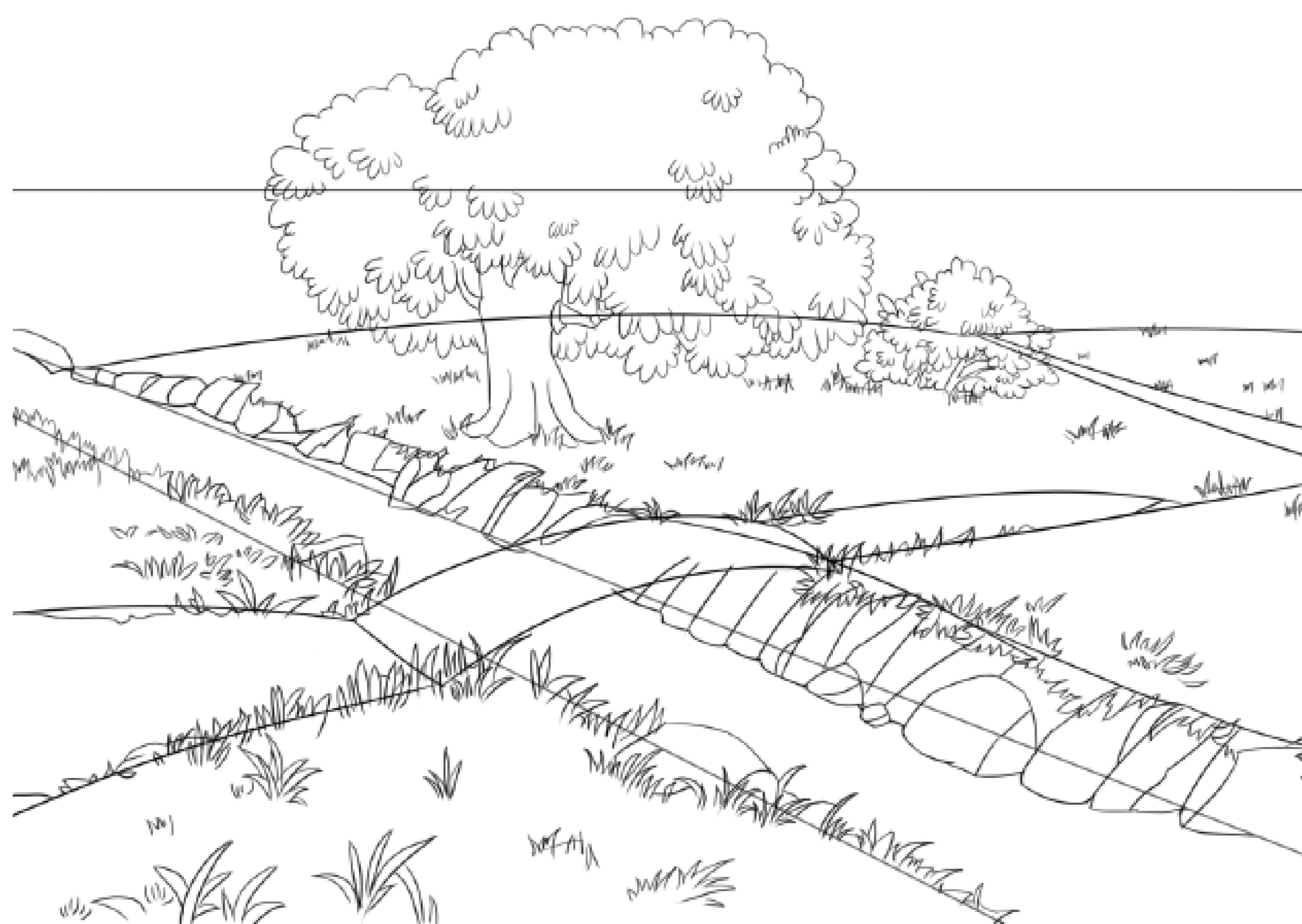
3 绘制出场景内地形的轮廓线，其中包括道路和小桥等。



4 丰富画面，绘制出场景地面上的所有花草，以及石头等物。







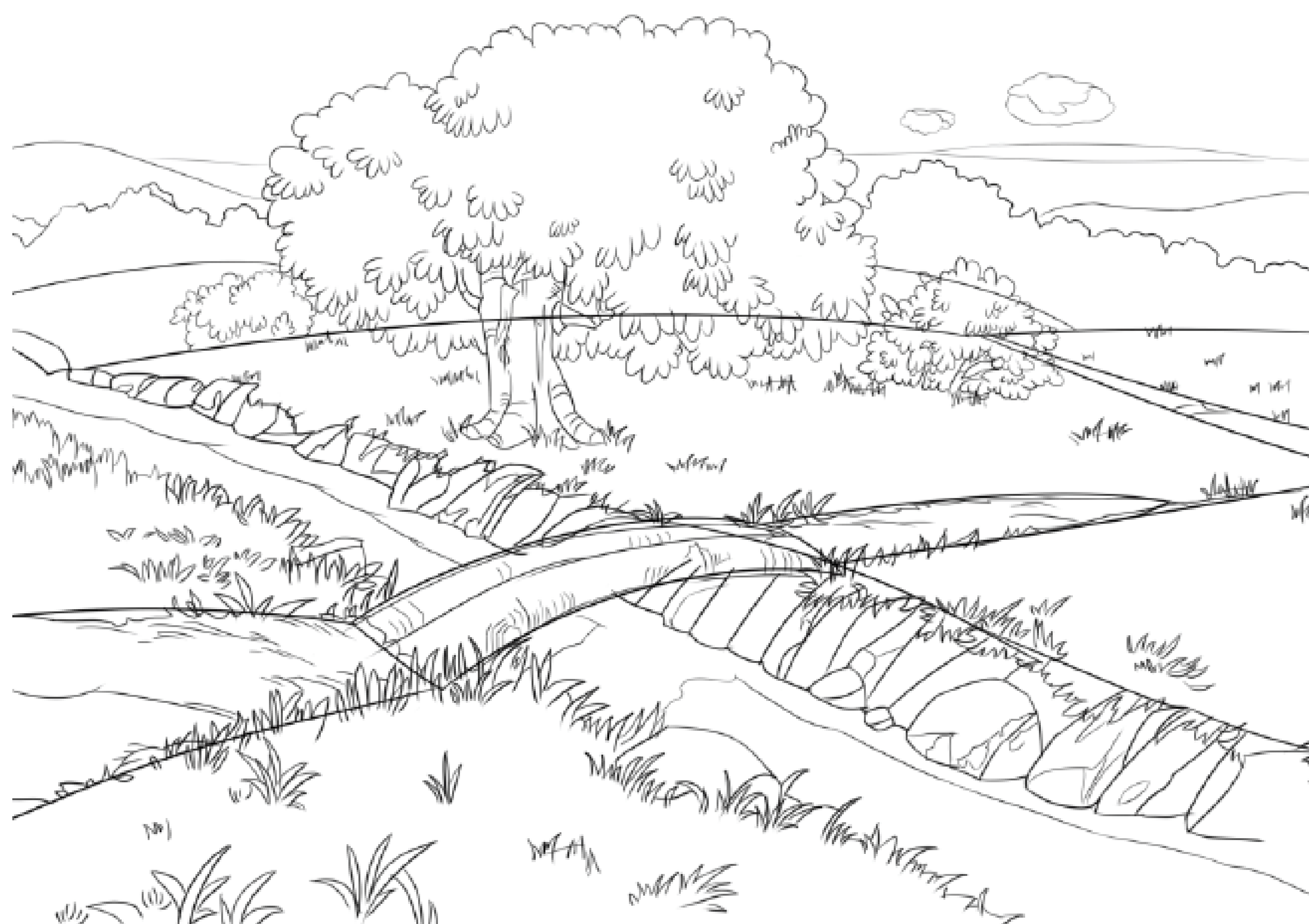


5 继续在场景内添加线条，绘制出中心场景内的大小树木。

6 细致地描绘出画面内所有物体的细节部分以及物体在水中的倒影。



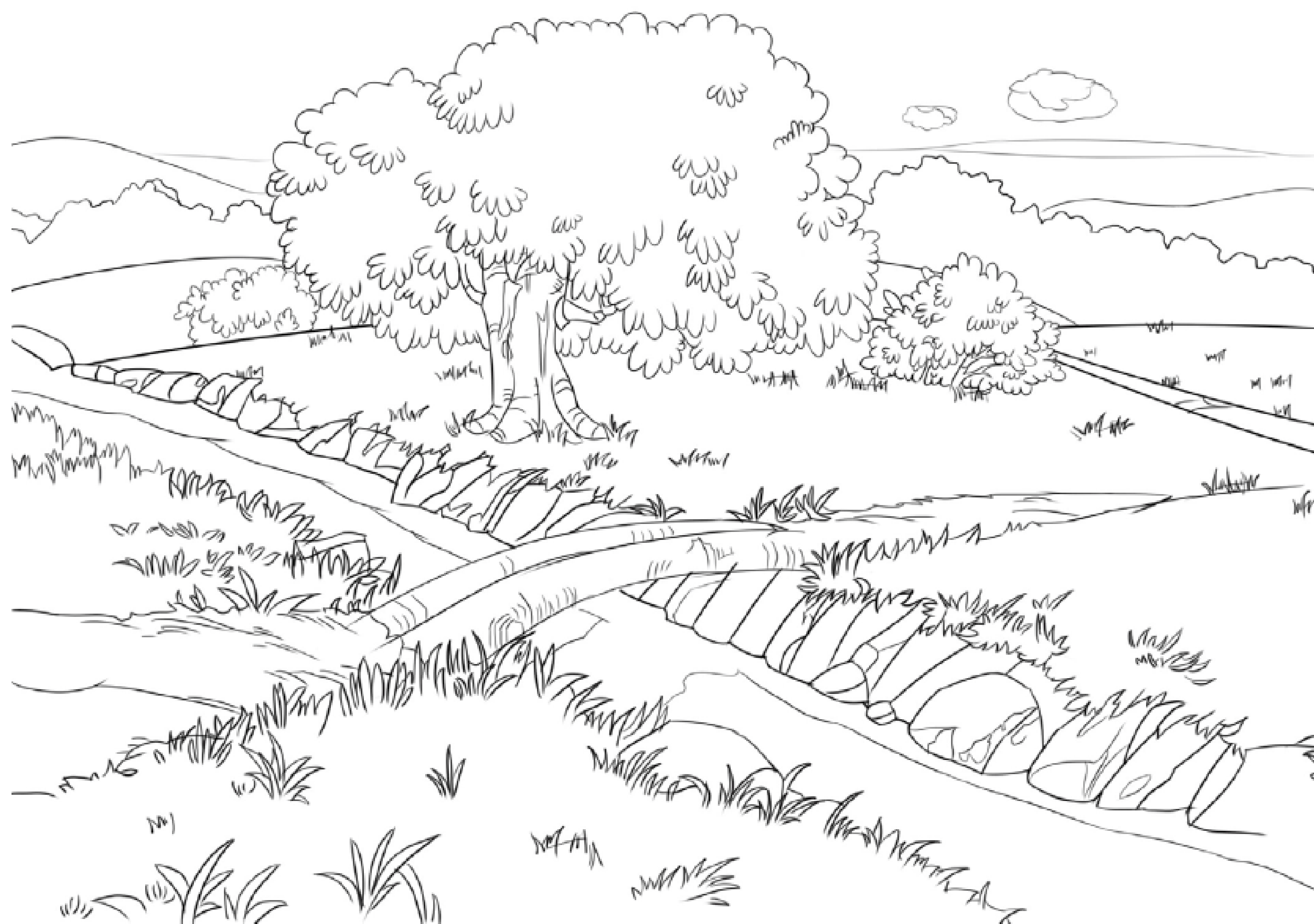




7 将远景中的树丛、山峦和天空中的云朵用较细的笔绘制出来，完成场景线稿草图。

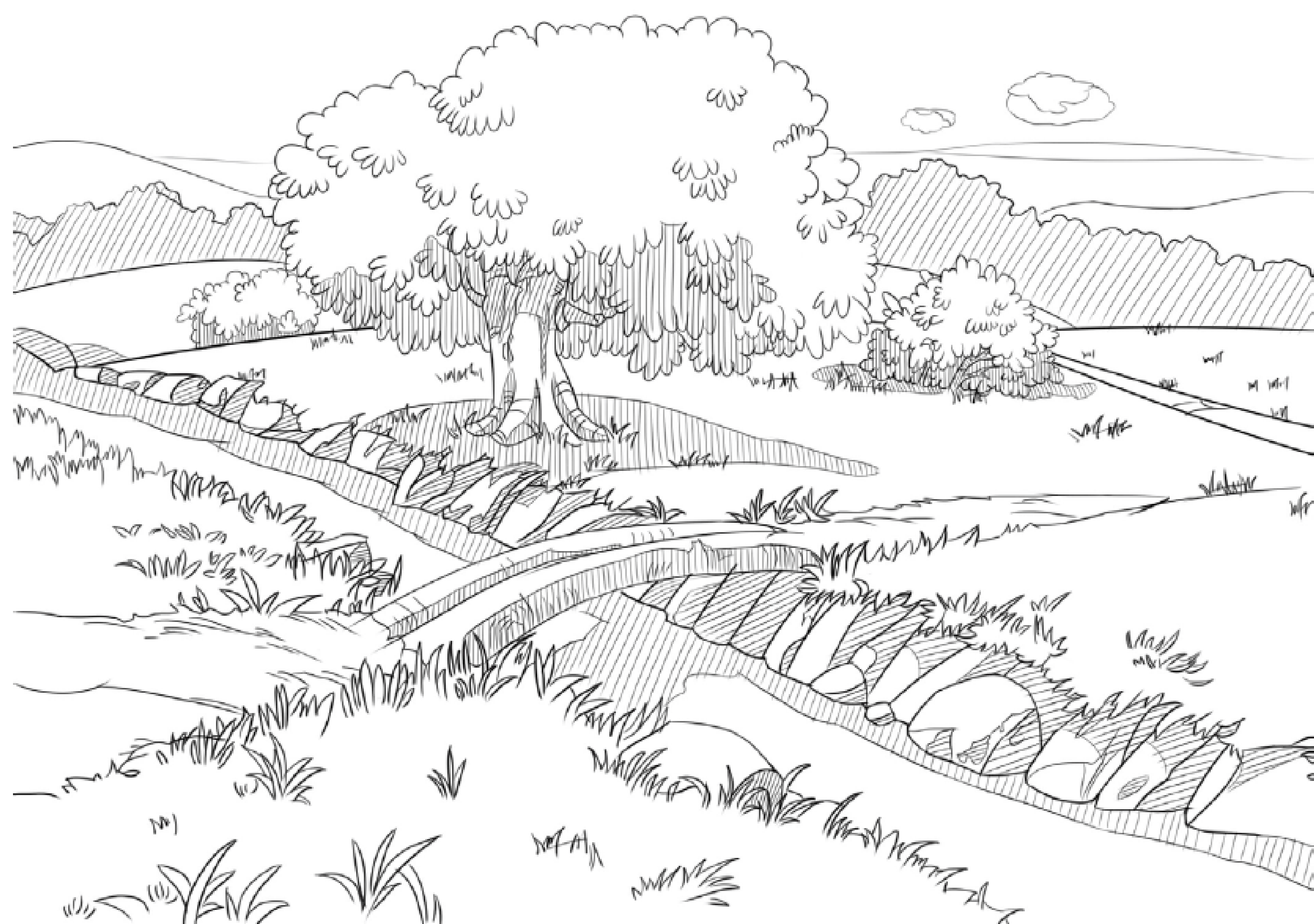








8 擦去画面内多余的线条，使画面在视觉上干净、清爽。

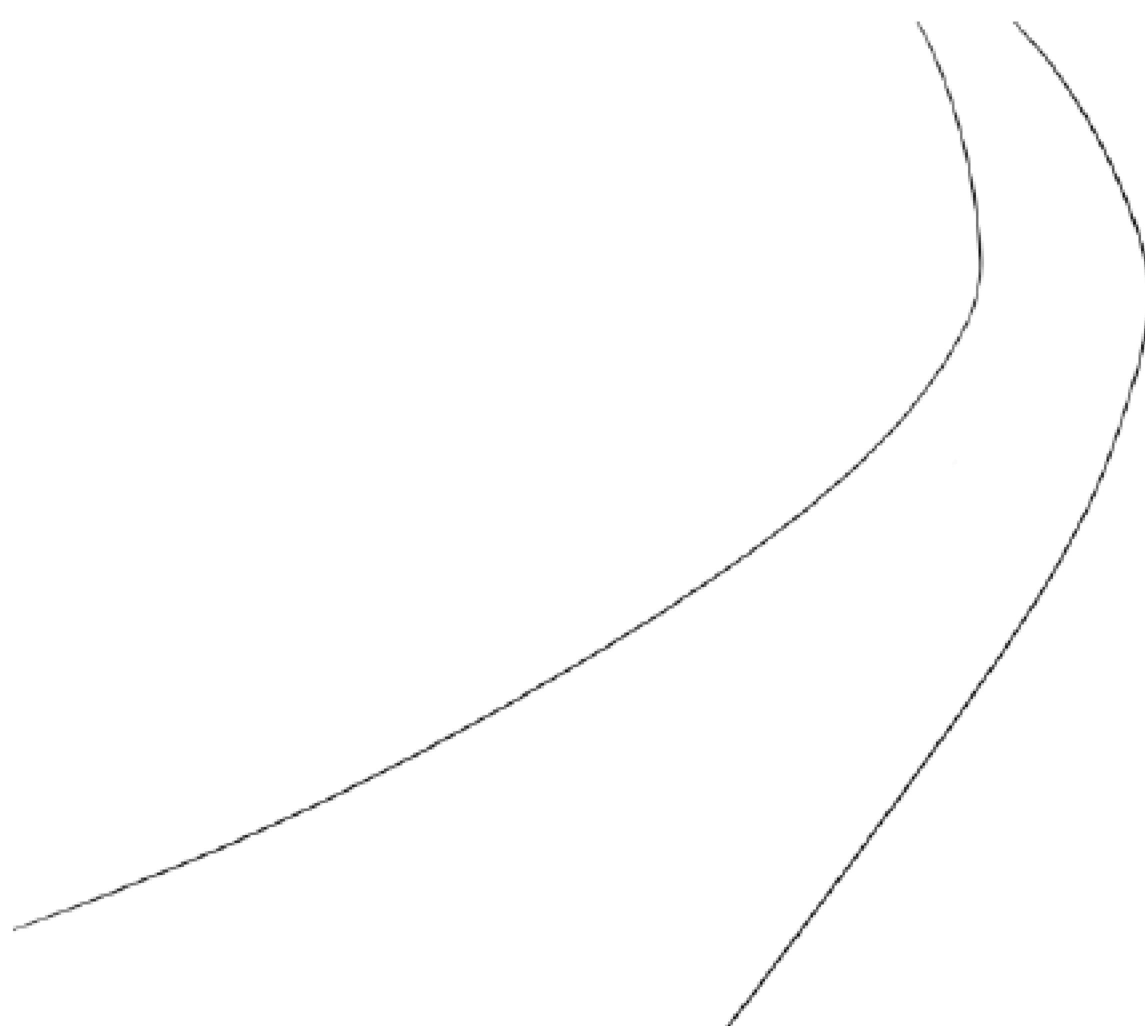




9 用稀疏的排线给画面内水中的倒影以及远处的丛林添加特效，用较密集的排线给场景中各物体绘制阴影效果，使画面更加有层次感，以营造出自然、宁静、清新的自然景象。小桥流水场景效果绘制完成。

7.2.4 实战——幽林小溪

小溪是一种在山间、林中涓涓细流的水，它是生命力顽强的水。它能穿过碎石、草丛，隐没在丛林、山间，行走在无人能到达，连鸟都飞不到的地方。下面一起来学习溪流的绘制。



1 确定画面中的中心场景，绘制出中心场景中溪流的走向和大致外形线。





2 在辅助线的基础上，绘制出小溪两旁大堆石头的外形和透视。



3 继续给小溪两旁添加线条，绘制出花草、苔藓等物。







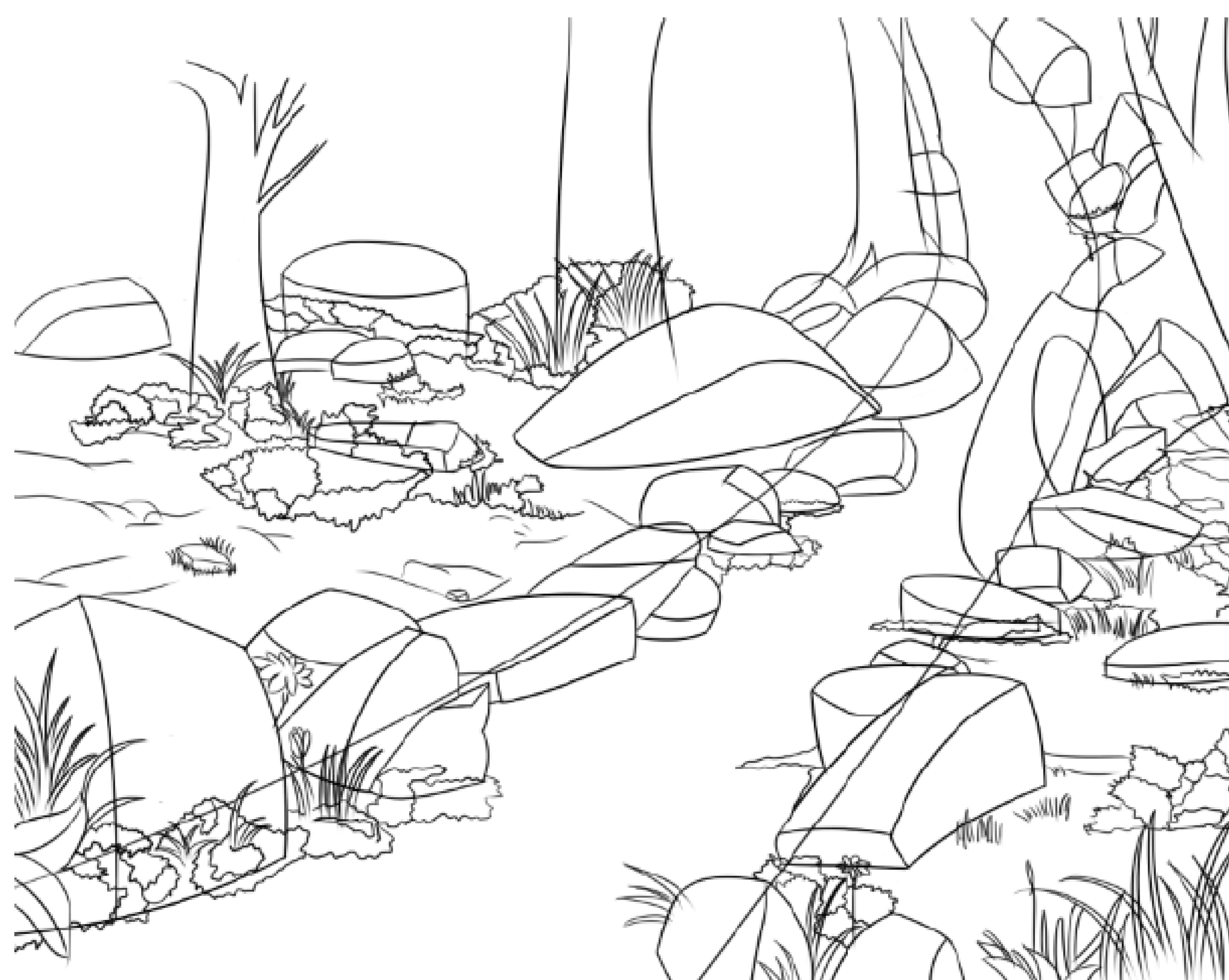


4 在小溪旁边的空地上绘制出大的石头和大树的树干等，以确定各物体的位置。



5 给地面添加线条，绘制出起伏不平的地面、小石头和小草等物。







6 完善画面中的各物体的细节部分，细致地描绘出茂盛的枝叶、草木等。







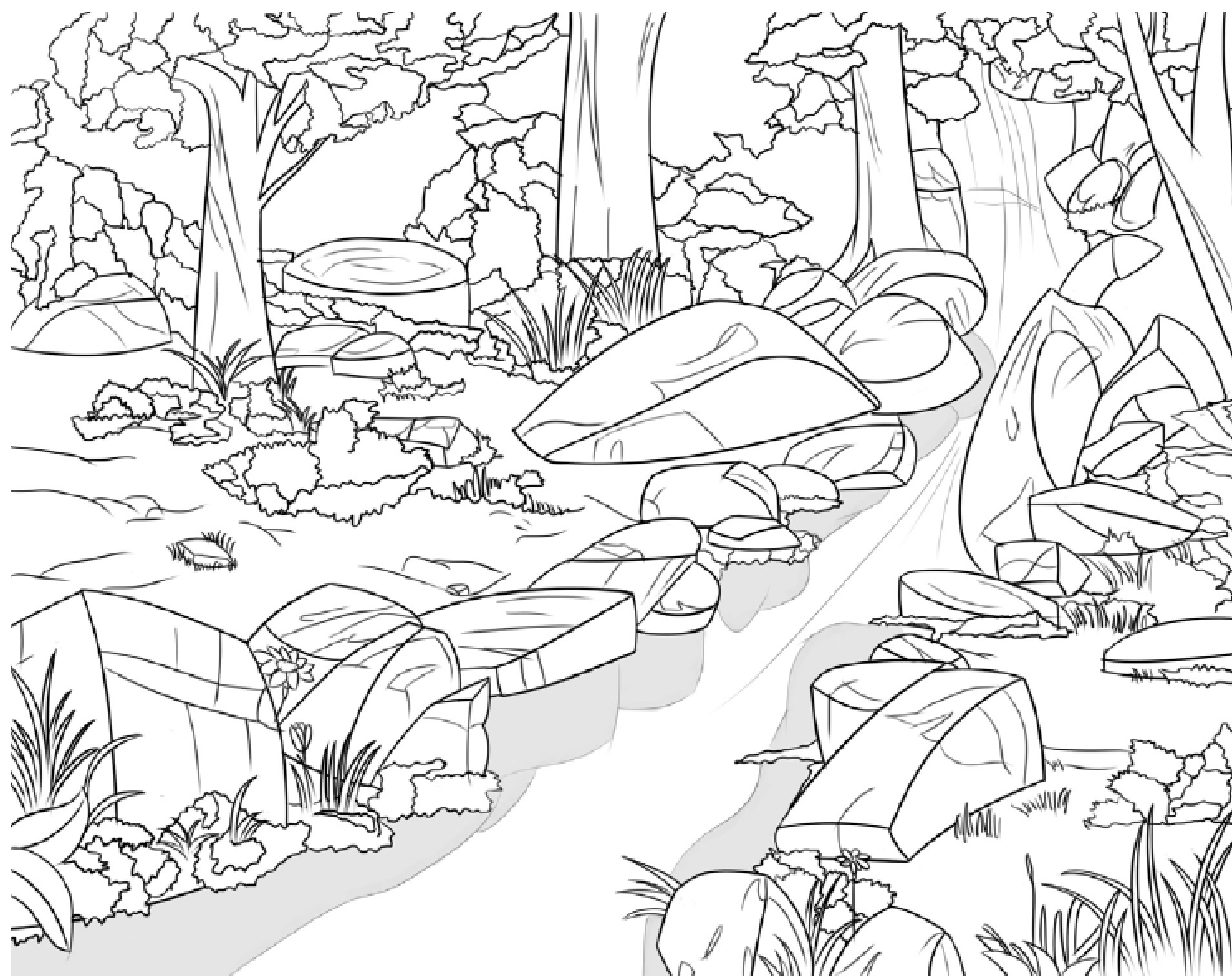
7 由于画面中物体太多，所以先擦去场景中多余的线条，整理画面，使画面在视觉上干净整洁。





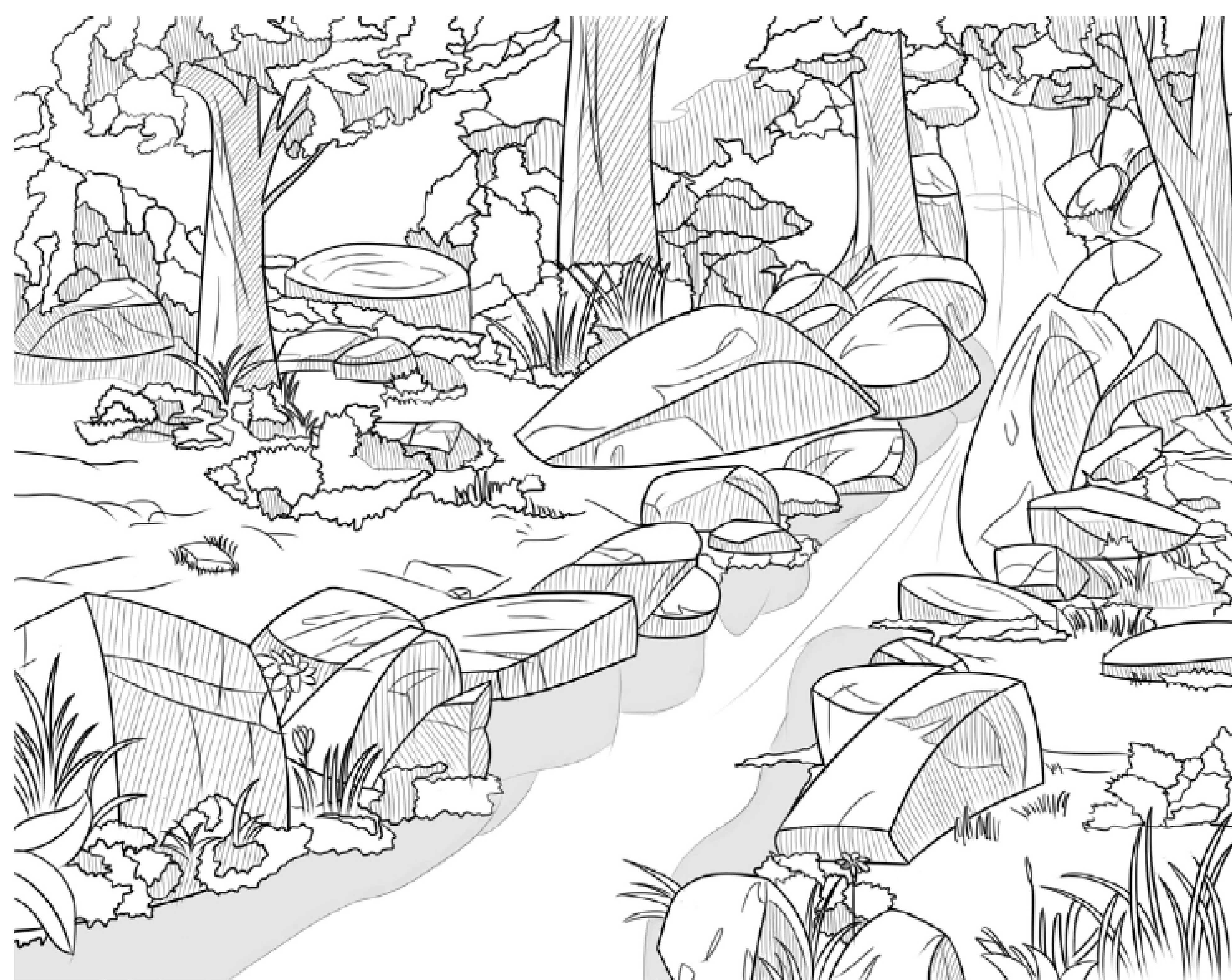
8 给场景中的所有物体添加细节部分，使画面生动立体，富有灵动性。







9 继续完善画面，绘制出场景中溪流的效果，加上几笔水流线，用灰度在水中给岸边的物体描绘出倒影。

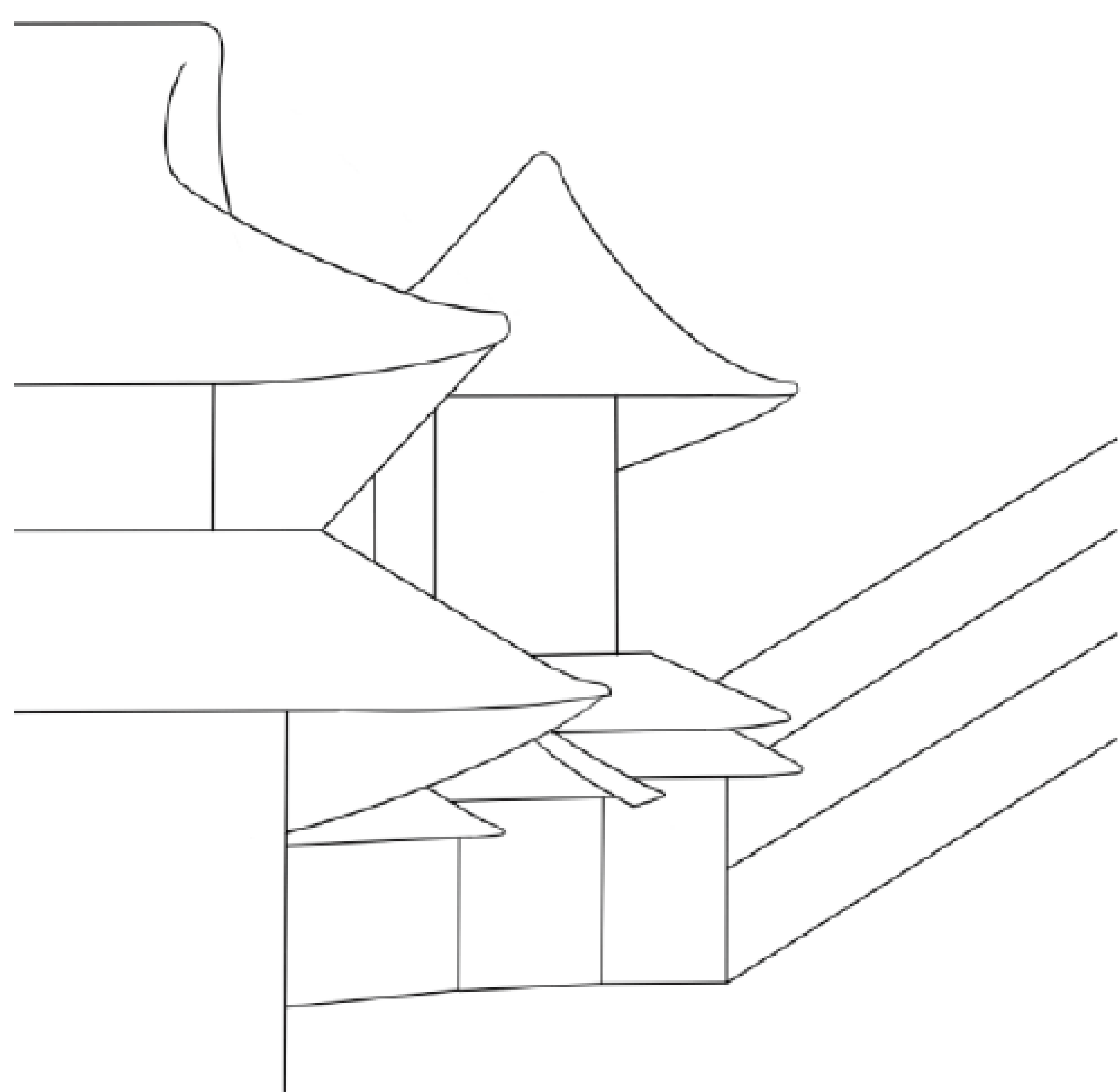




10 用排线法给场景中的各物体添加光影效果，为体现幽静的小溪场景，可应用大面积浅淡的阴影，这样画面更加自然、和谐。

7.3 实战——自然现象场景（雨中景）

前面学习了各种地形地貌场景的表现，下面一起来了解并绘制自然现象——雨中场景。

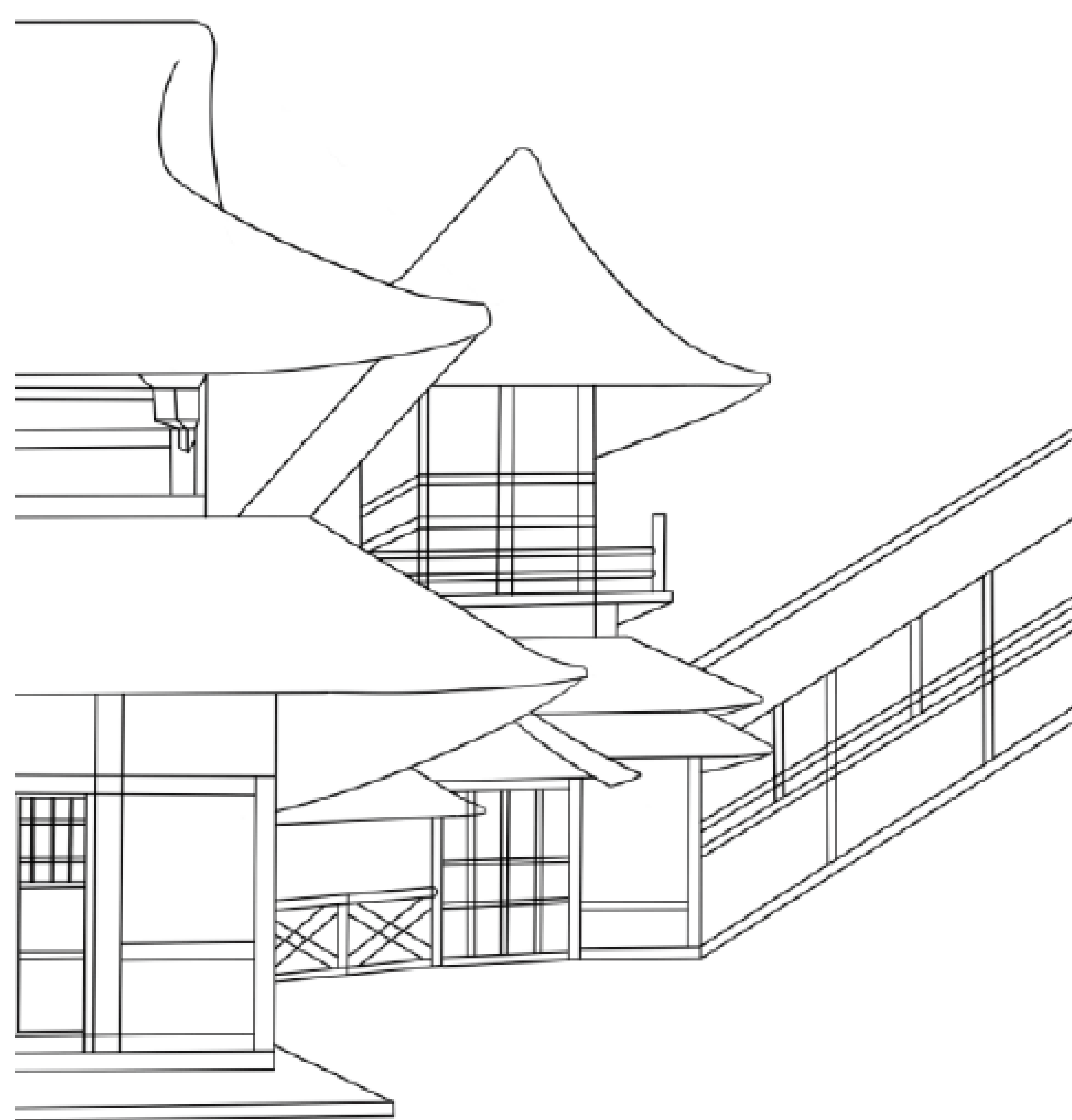


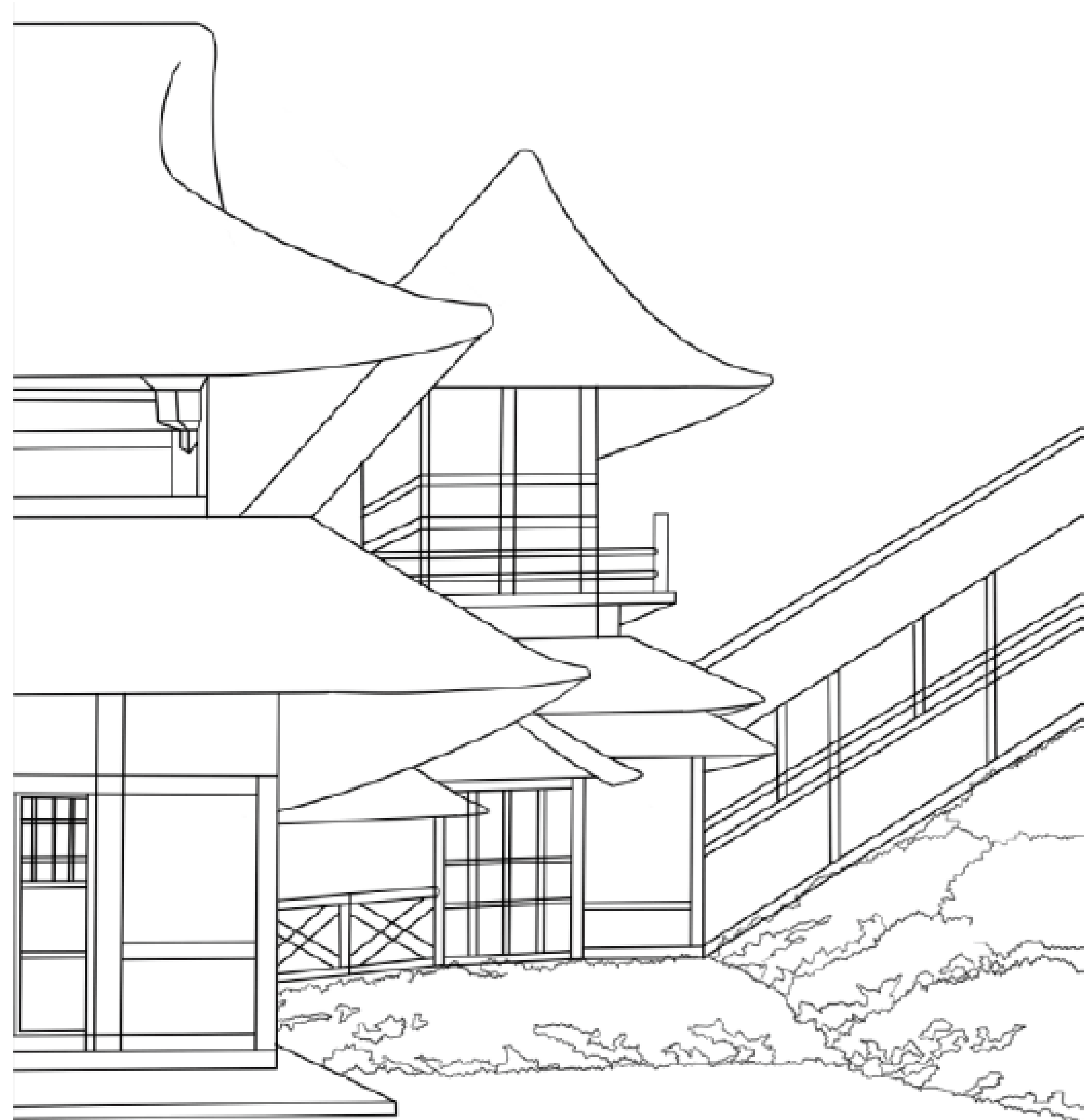


1 确定中心场景，绘制出场景中主体建筑的基本外形轮廓线和透视原理图。

2 在上一层的基础上，继续细致绘制出建筑物体的各个细节部分以及所有的透视关系。







3 然后绘制出前景中大面积的花草等植物。





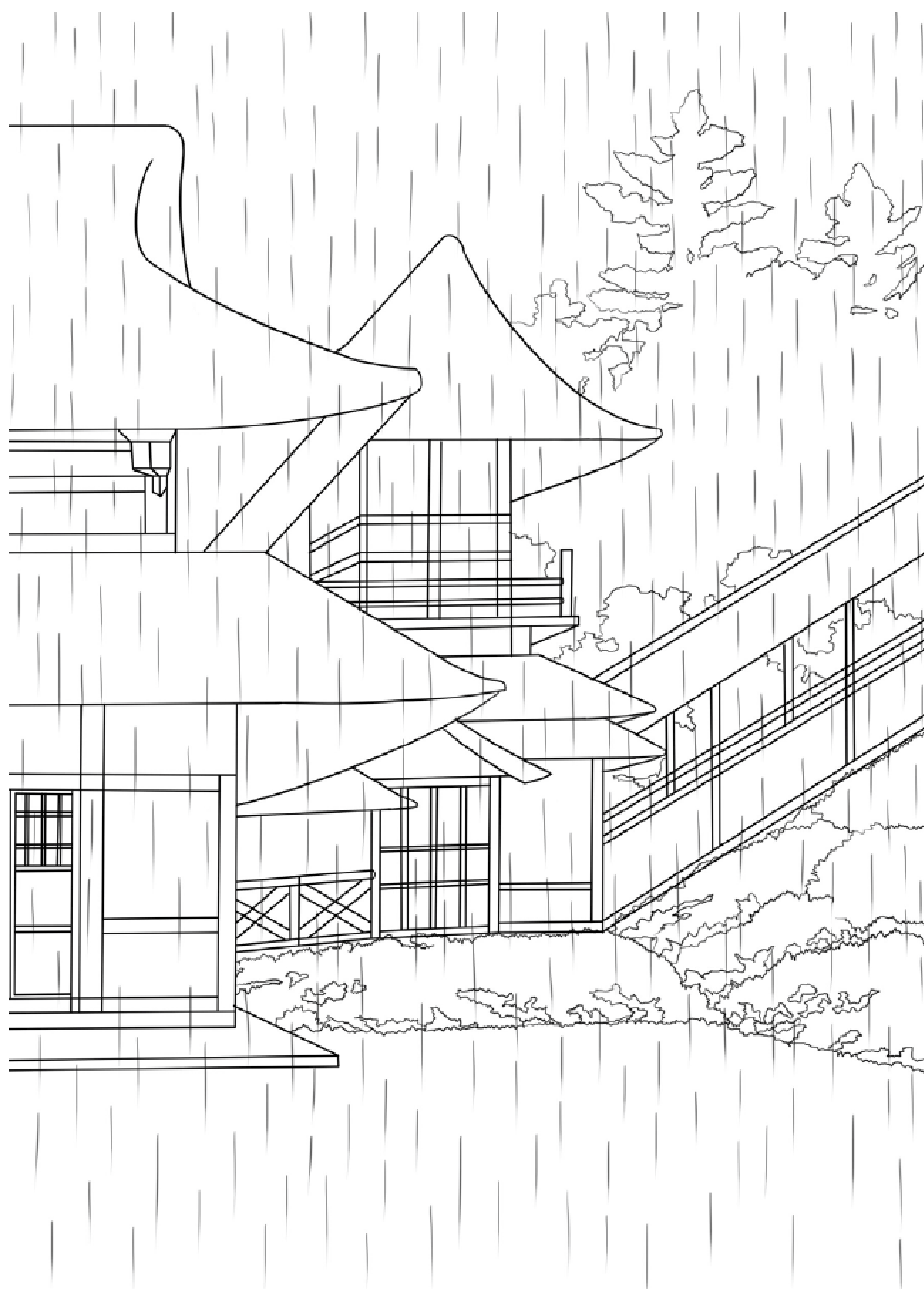


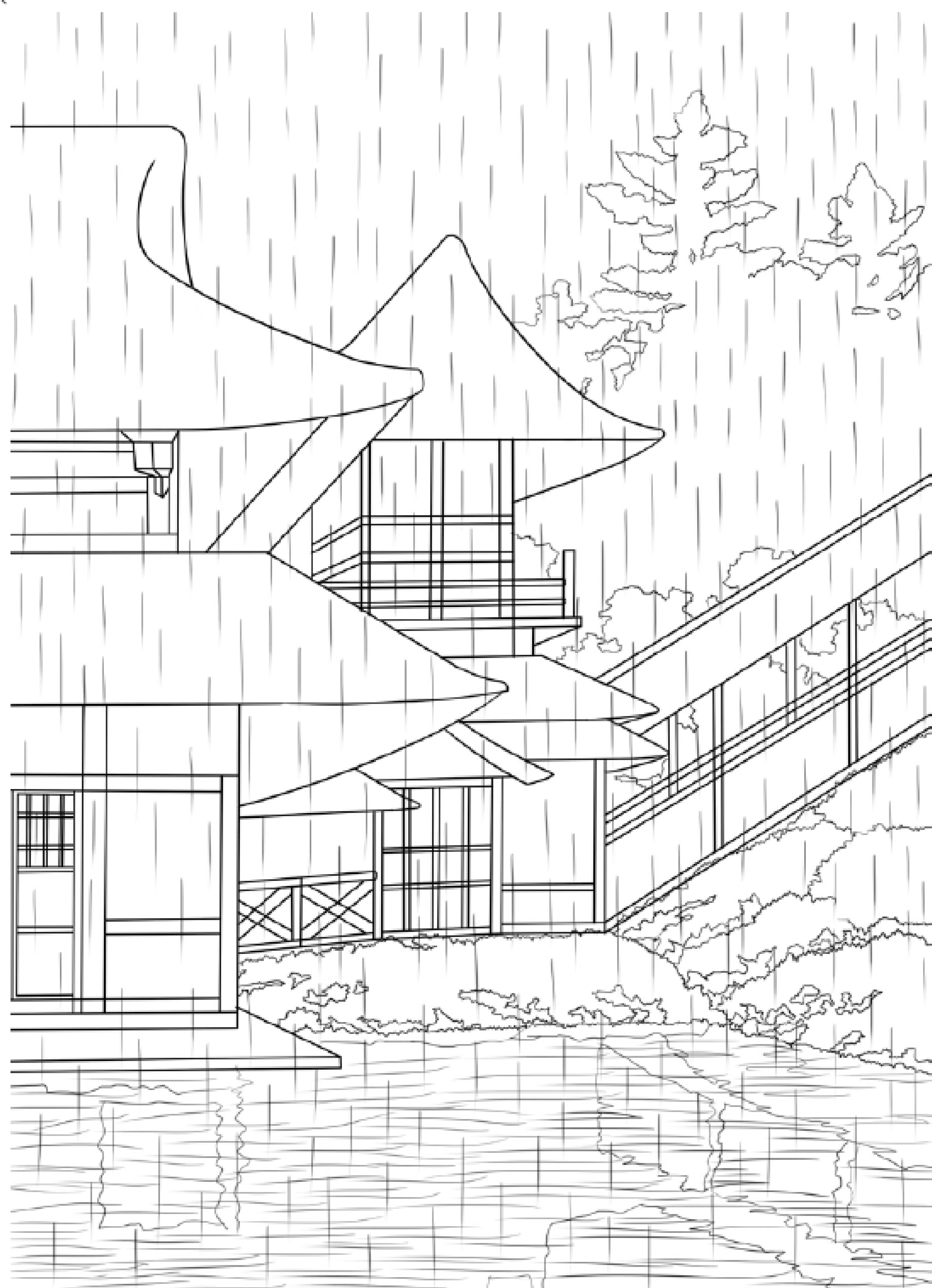
4 继续丰富画面，绘制出远景中生长茂盛的树丛，使画面不至于空洞。



5 在整个画面中绘制出密集的竖线条，以表达下雨的效果。





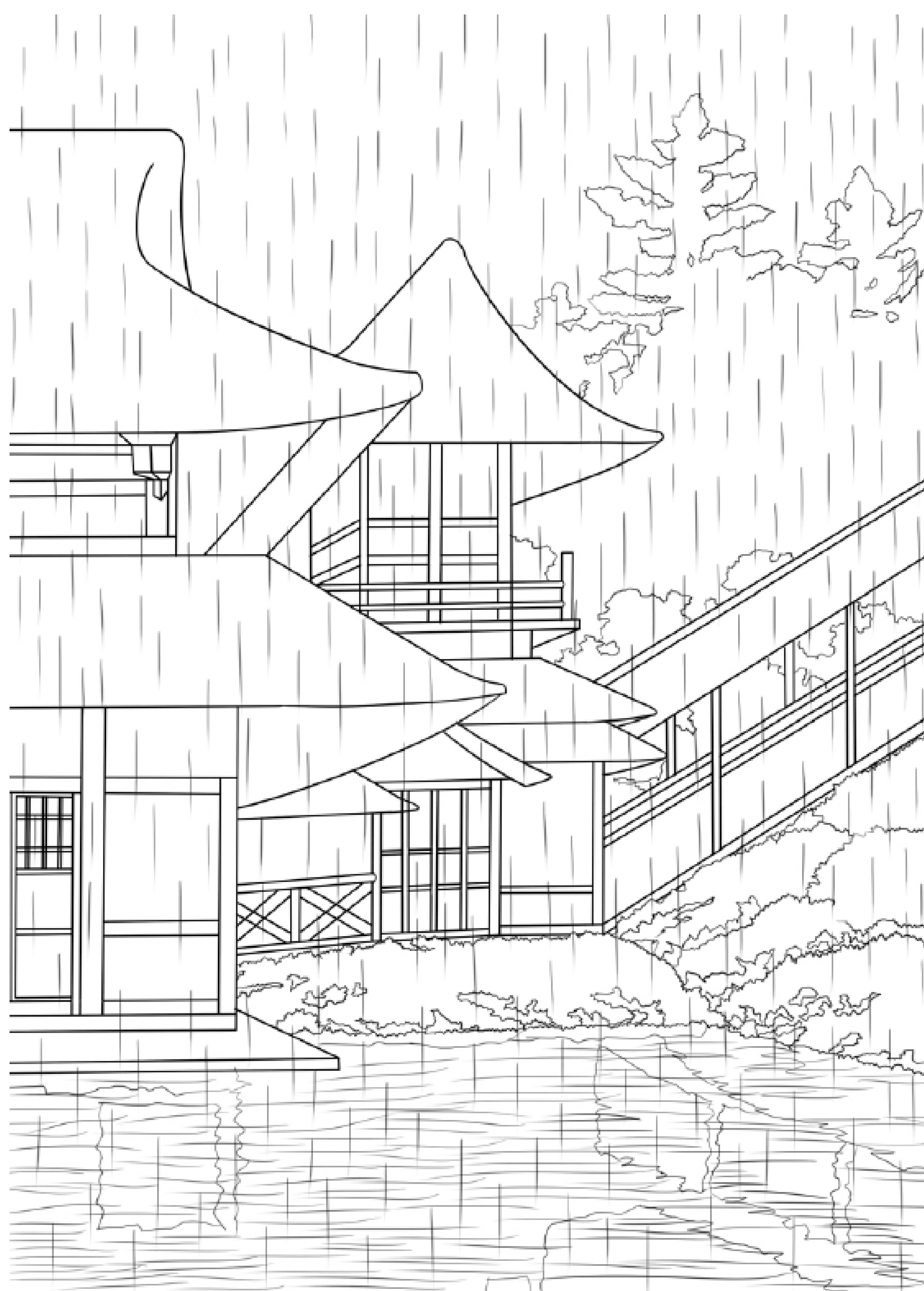




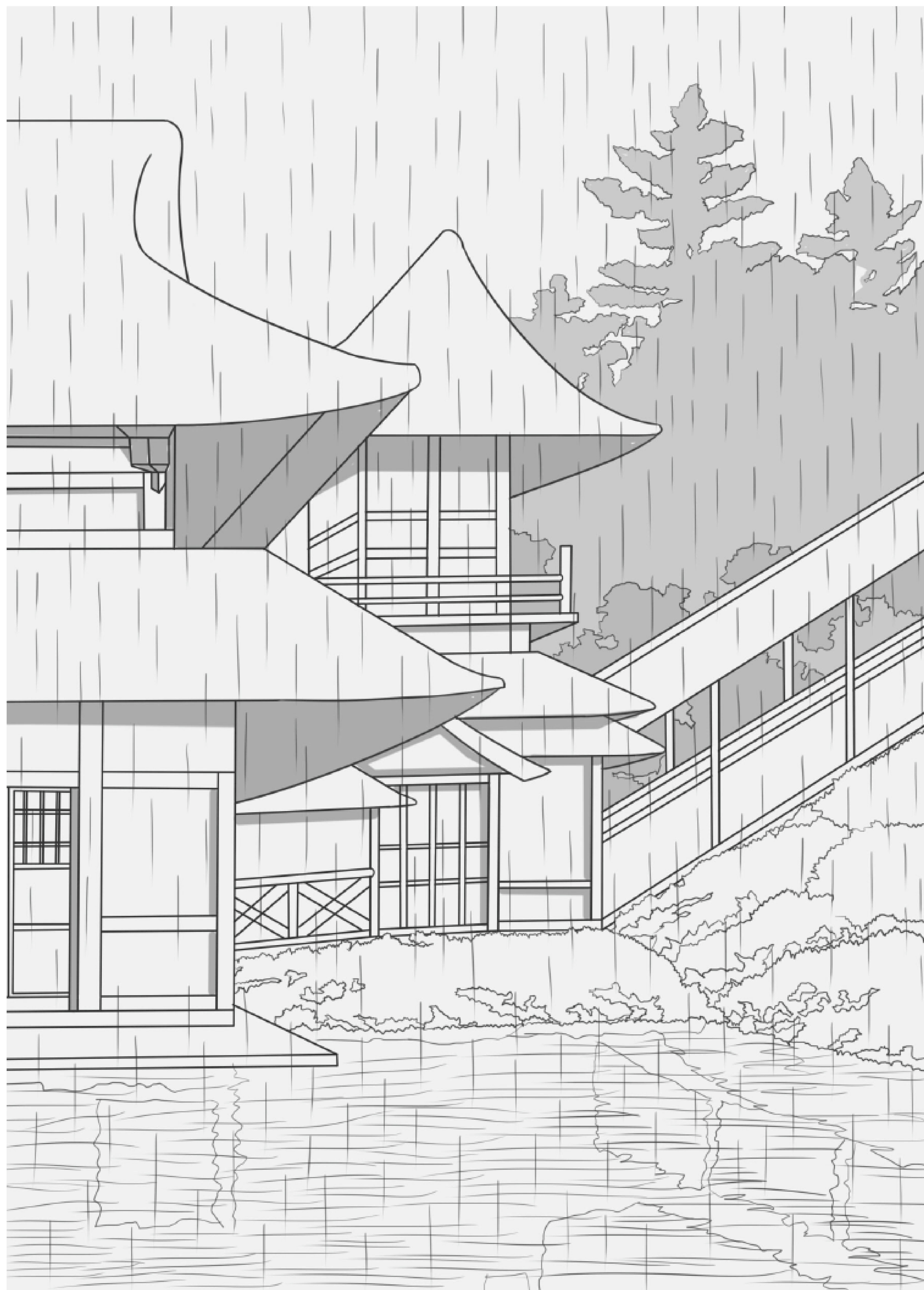
6 给地面绘制出雨滴落地时出现的波纹，以及波纹中各物体扭曲的倒影，完成场景线稿草图。

7 细致地擦去画面中多余的线条，使画面干净、清爽、有立体感。



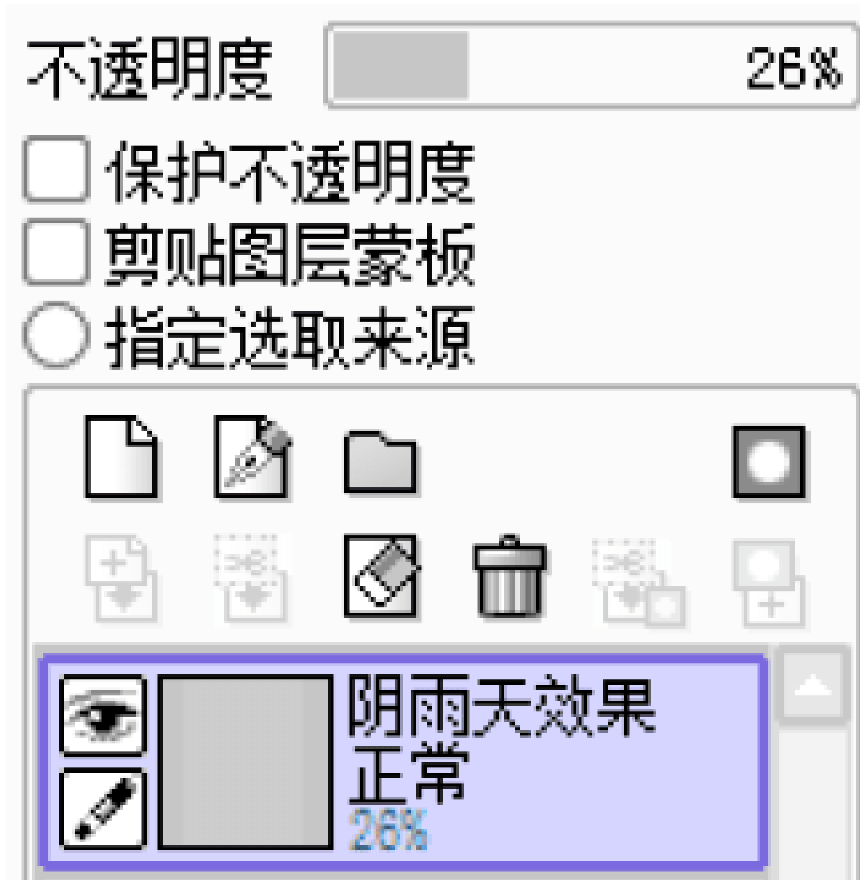








8 用不同深浅的灰度给画面中的物体添加阴影效果，使场景更加丰富多彩、有空间感。



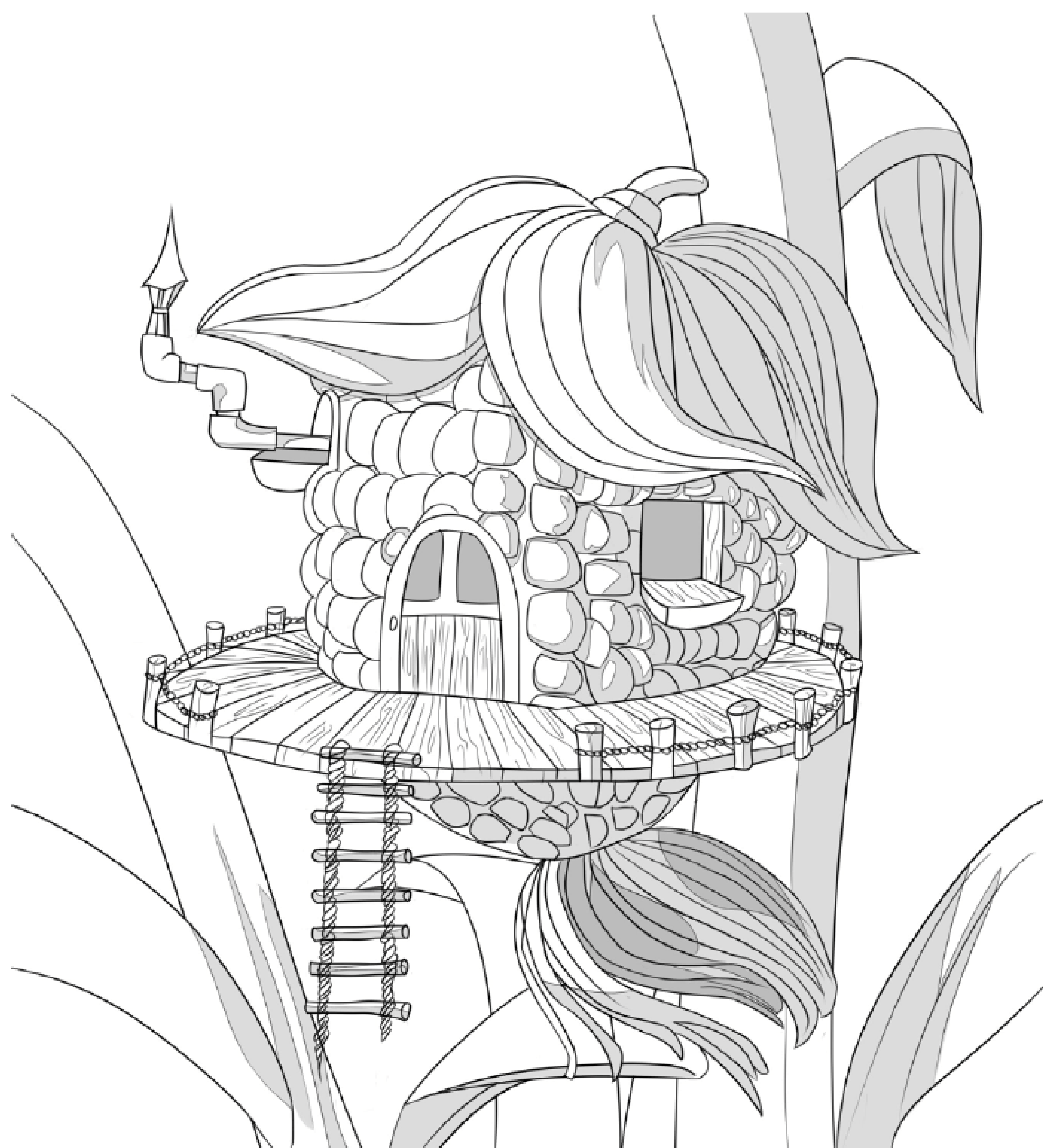
为加强阴雨天效果的表现，如左图所示，在所有图层前面建立一个新图层，用灰度填充图层，然后将图层的不透明度调到适当的参数值，使画面产生灰蒙蒙的阴雨天效果。

第8章

虚拟场景的绘制

所谓虚拟场景，实际上就是虚构的人文环境，这在我们常接触的漫画、小说、电视等文艺作品和各类游戏中都运用得非常广泛。

本章我们主要通过古风场景、魔幻场景、科幻场景、Q版场景等几大风格，来学习各类虚拟场景的特征和绘制技法。

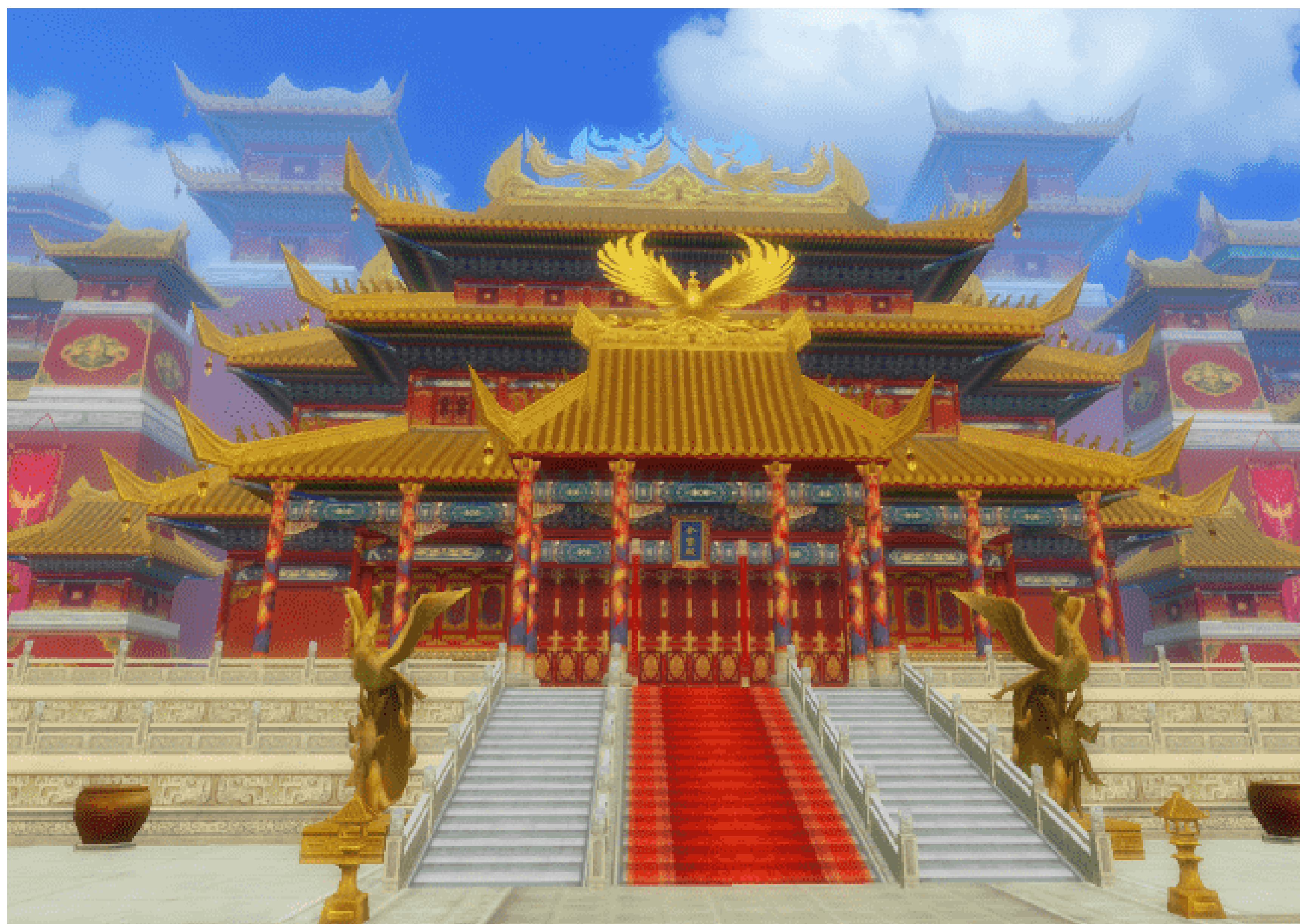


8.1　东方古代场景

宫廷、街市、庭院等都是古代场景中经常出现的充满艺术气息的场所，与现代场景差别很大。绘制时要注意古典气息和细节的表现，下面一起来看看古代场景的展示。

高耸入云的山峰，峭壁上的庭院、建筑，高高挑起的飞檐，无一不在彰显古风场景的典雅和壮观，怎一个“仙”字了得。





宫廷是古代场景的代表建筑之一，它给人以庄严、富丽堂皇的感觉，是皇权的象征。

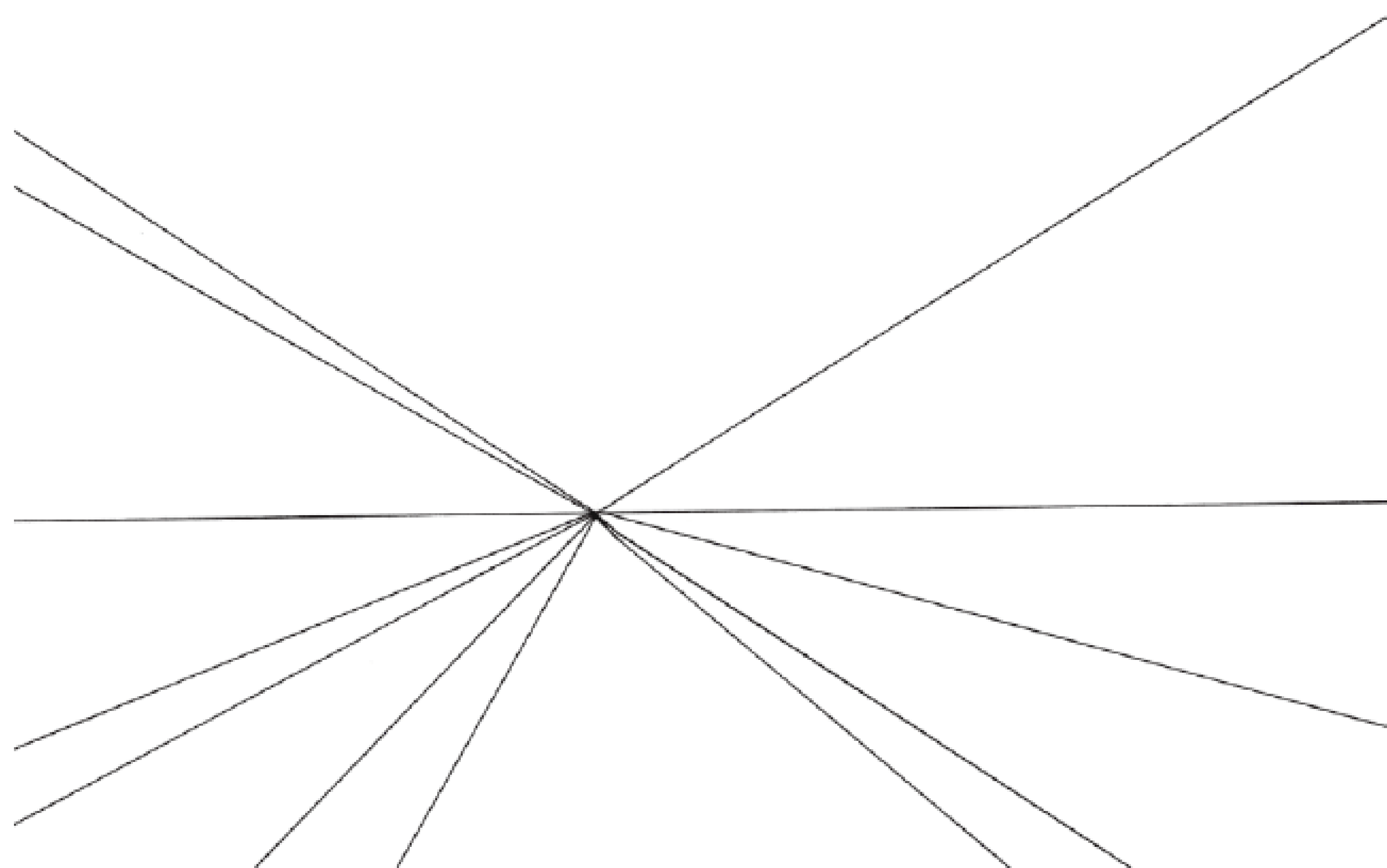
古代的庭院都以四合院为主，精致的亭阁走廊和茂盛的花草树木使场景呈现出一派生机勃勃的景象。





8.1.1 实战——古风街道

古风街市，有大街也有小巷，充满古典生活气息，下面一起来学习街道的绘制。

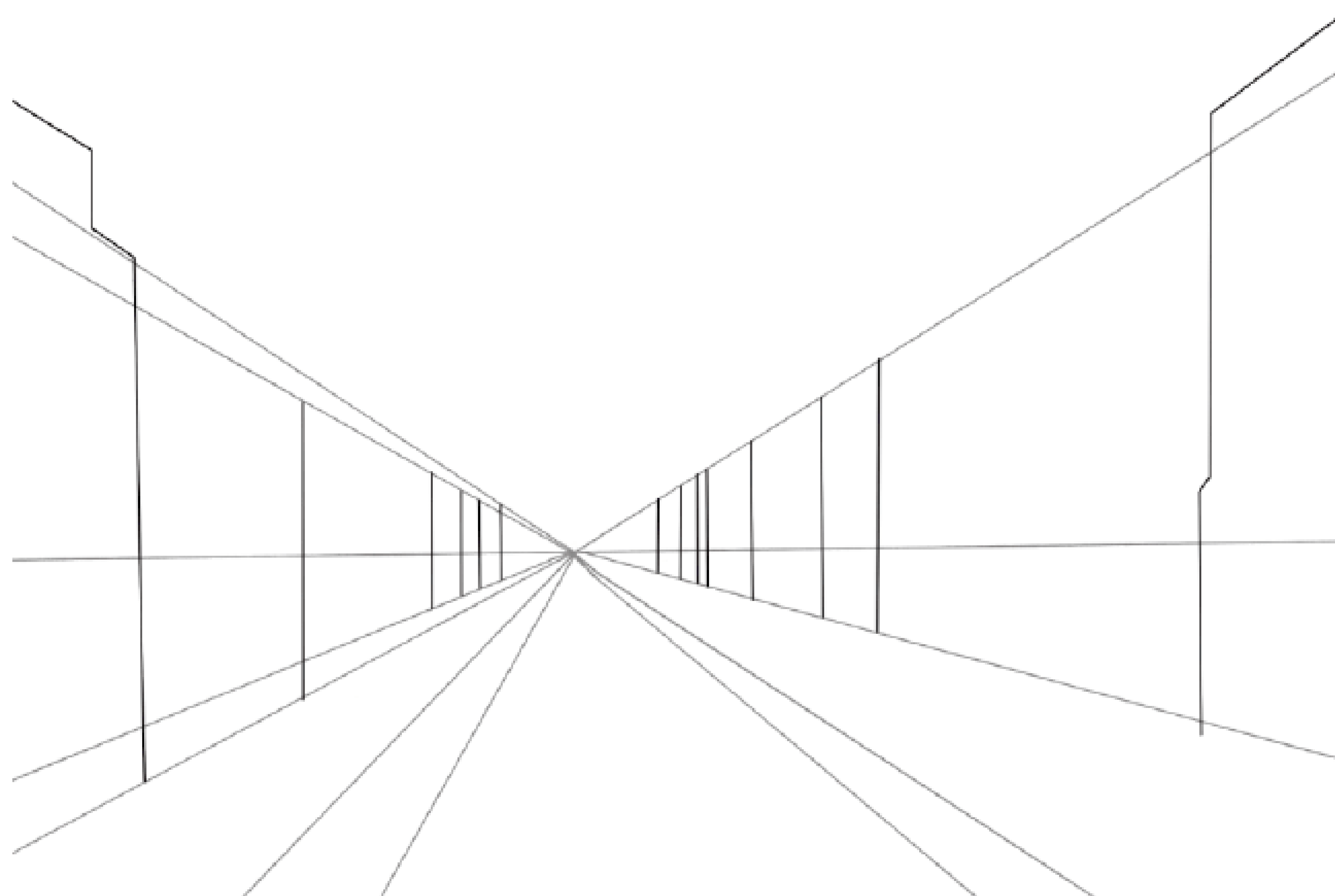


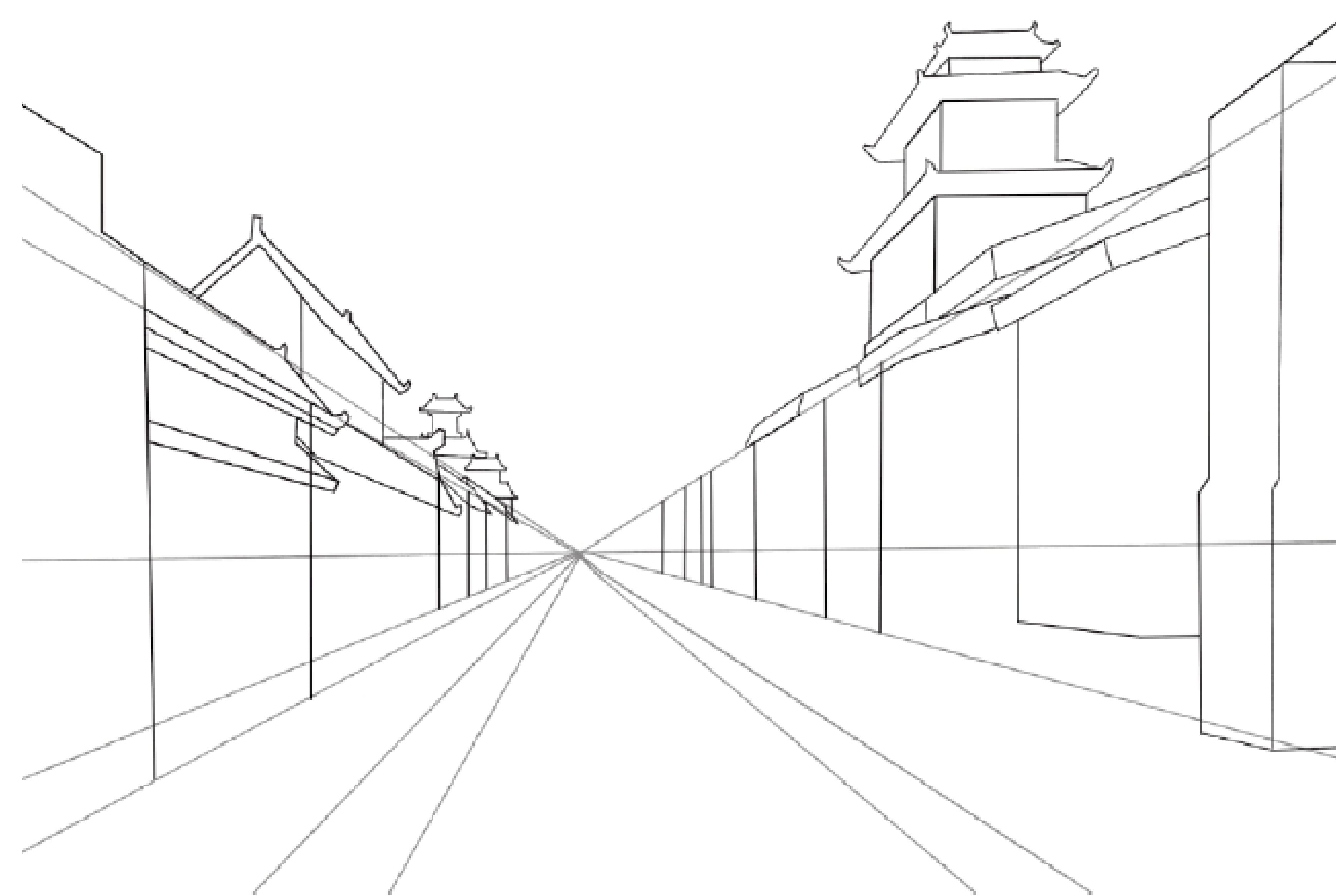
1 根据建筑物的进深绘制出场景的透视辅助线和视平线，这是一个一点透视场景。



2 在辅助线的基础上，用规则的几何形绘制出建筑的大致外形。

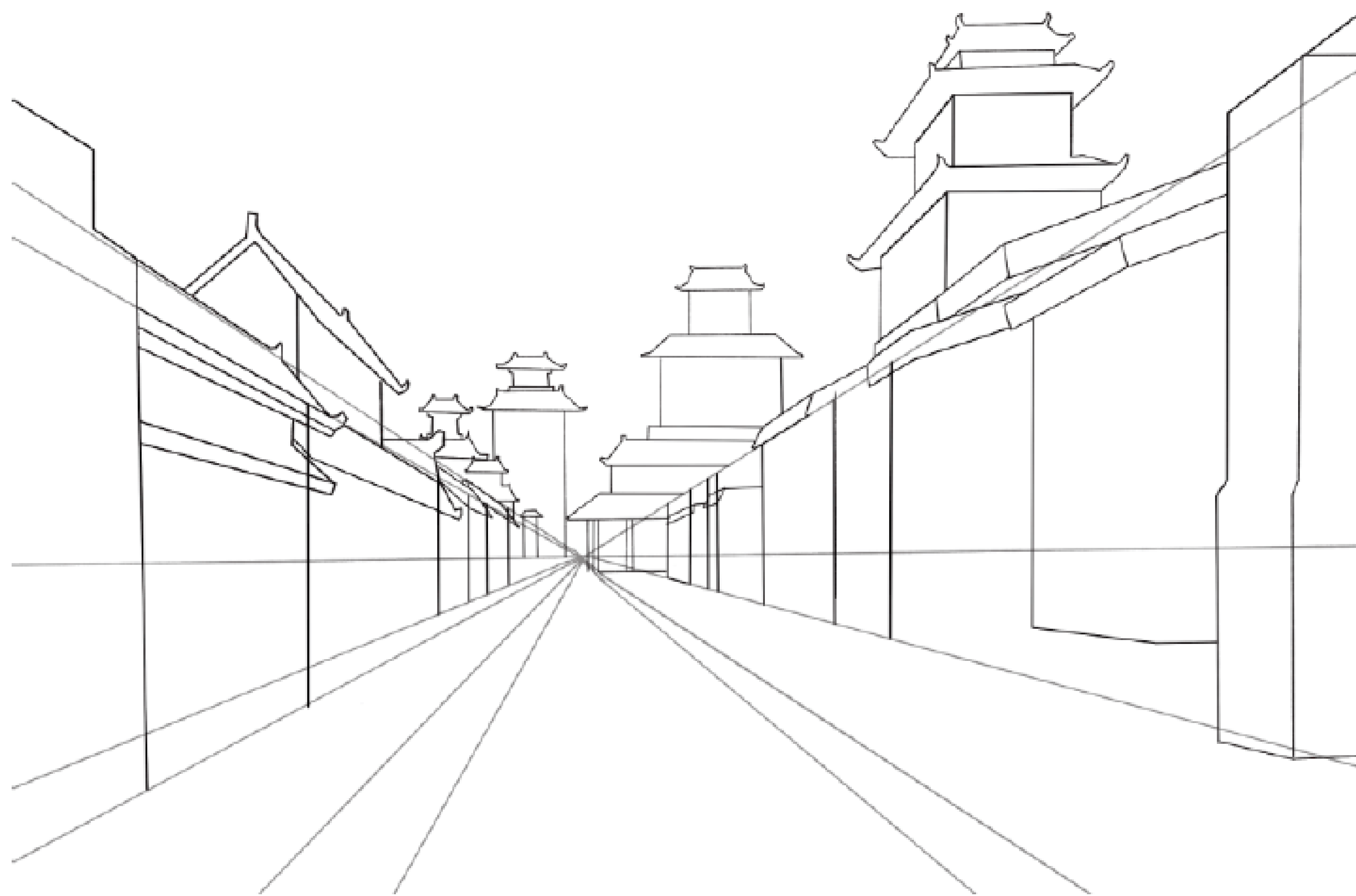






3 继续丰富建筑物，将建筑的外形轮廓线描绘出来。





4 绘制远景中的景物，因距离较远，视线较朦胧，所以将远处建筑的大致外形线绘制出来即可。



5 给古风建筑物添加柱子、门窗等细节部分，并将建筑的透视效果表达出来，使画面产生立体感。







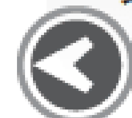
6 开始给画面添加道具，根据近大远小、近宽远窄的透视规律，先绘制出前景中的石壁和路灯。







7 继续给画面添加线条，描绘出道路地面的物体和纹理图案。



8 给场景添加植物道具，给路边、房屋旁绘制几棵树木，使画面更加生动。







9 给空白的天空添加云朵，使画面更加饱满、不空洞。





10 细致地擦去画面中多余的线条，注意场景中各物体的前后位置和透视关系，使画面在视觉上干净、整洁。

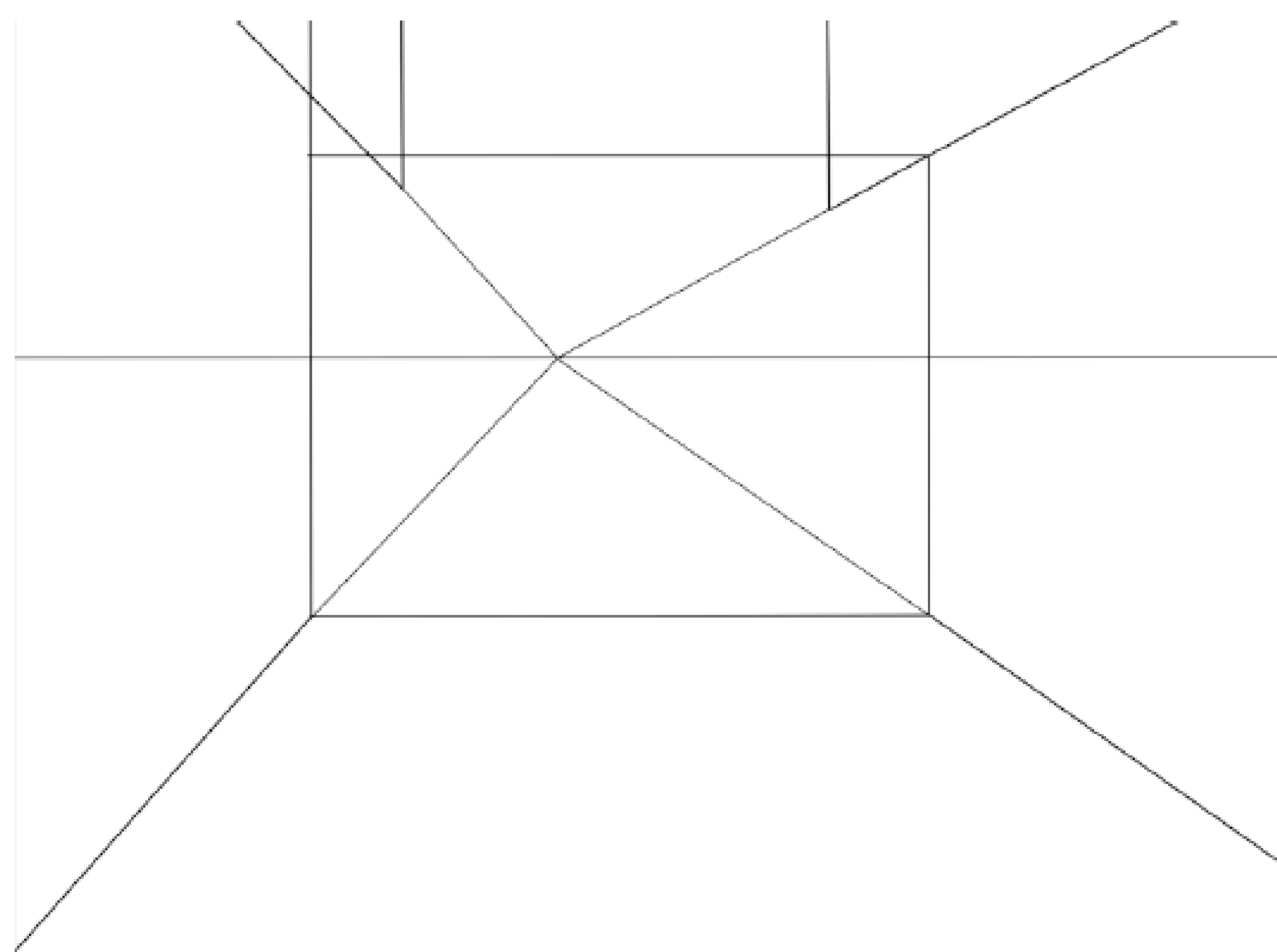


11 用灰度给场景添加阴影效果，营造出古色古香的街道景象。场景最终效果完成。

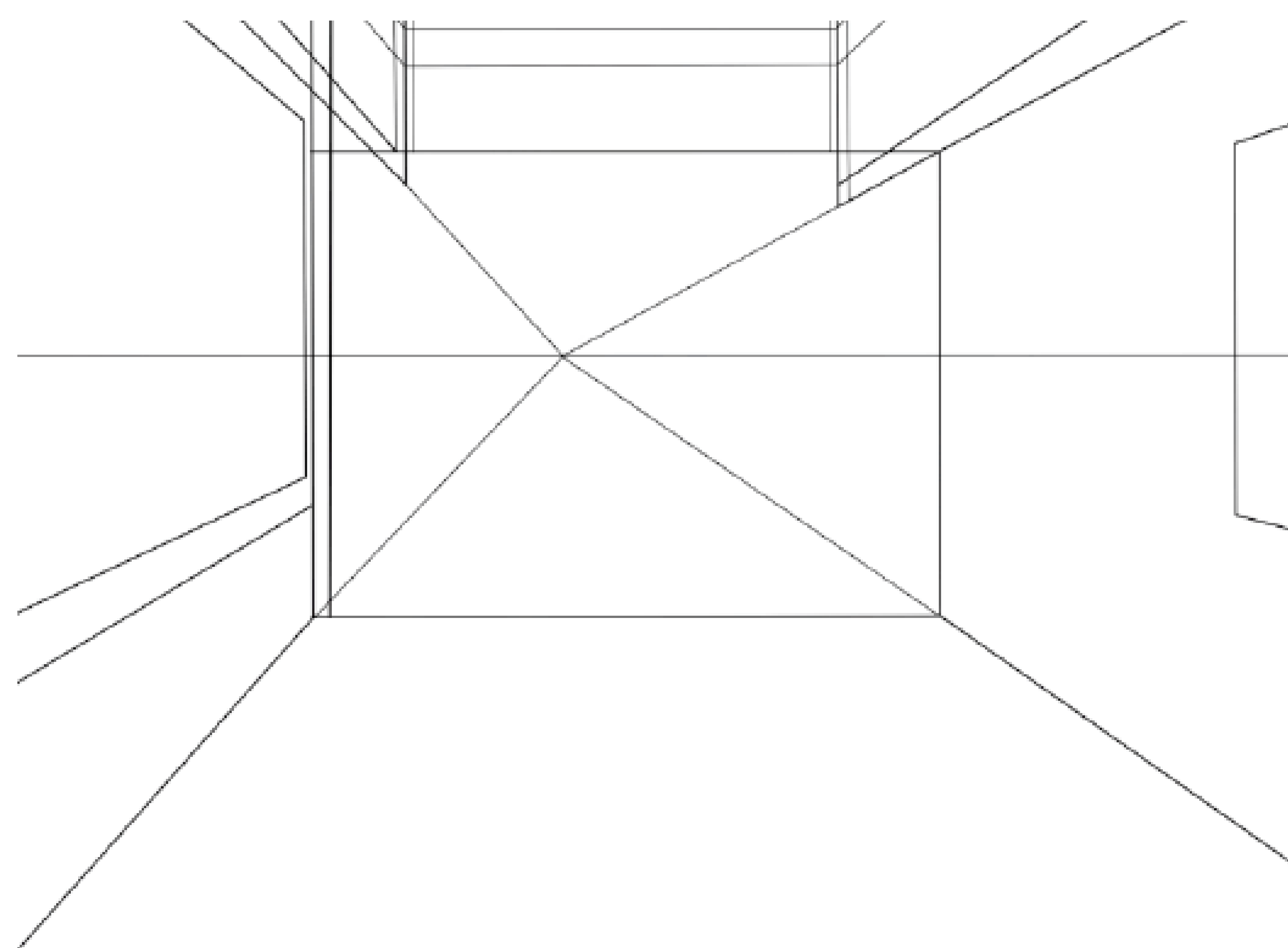


8.1.2　实战——古风室内

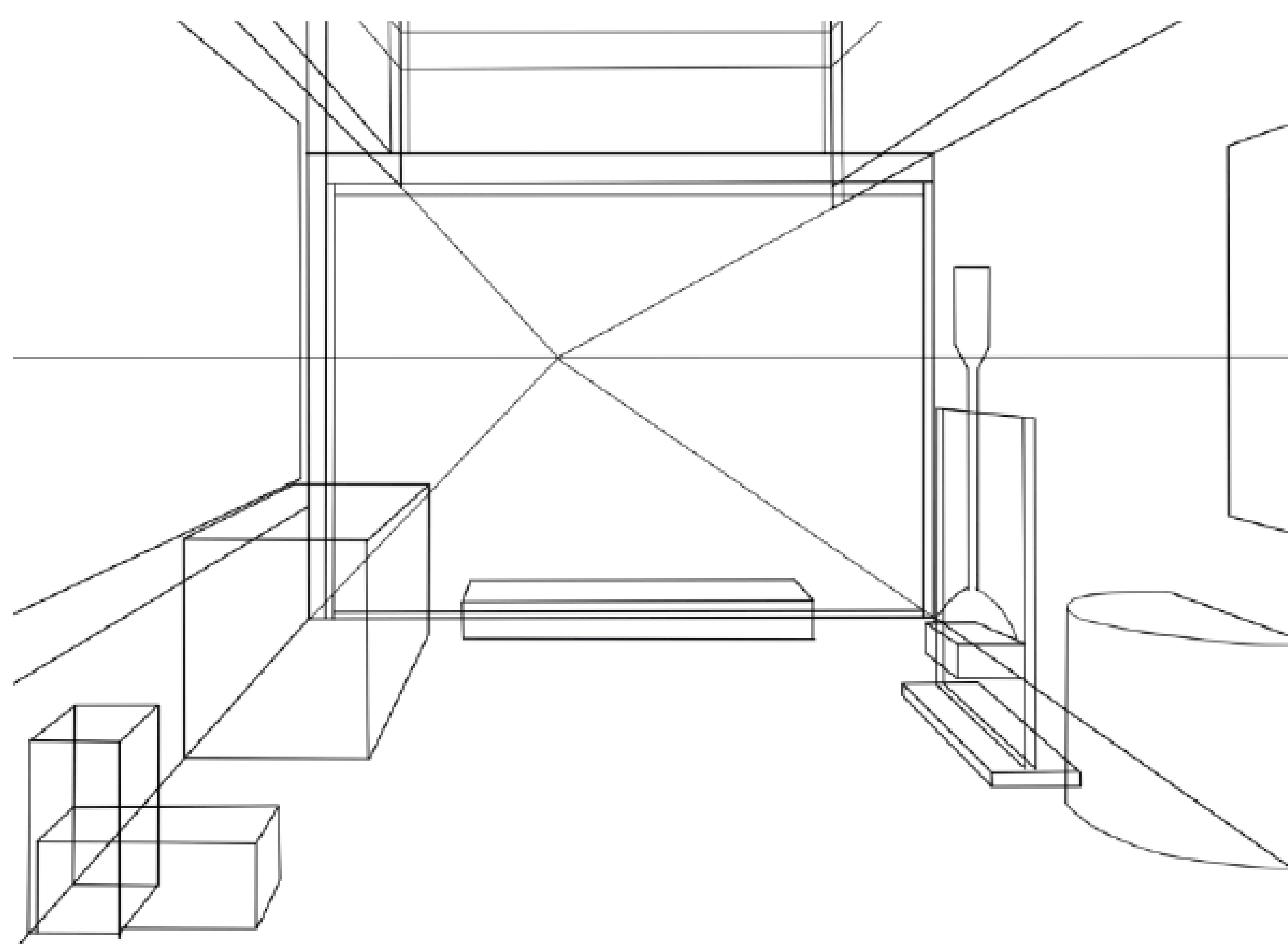
古代室内，家俱、门窗都以木质为主，上面再雕刻上各种样式的装饰花纹，使人不禁赞叹古人的智慧，下面一起来绘制古风室内场景。



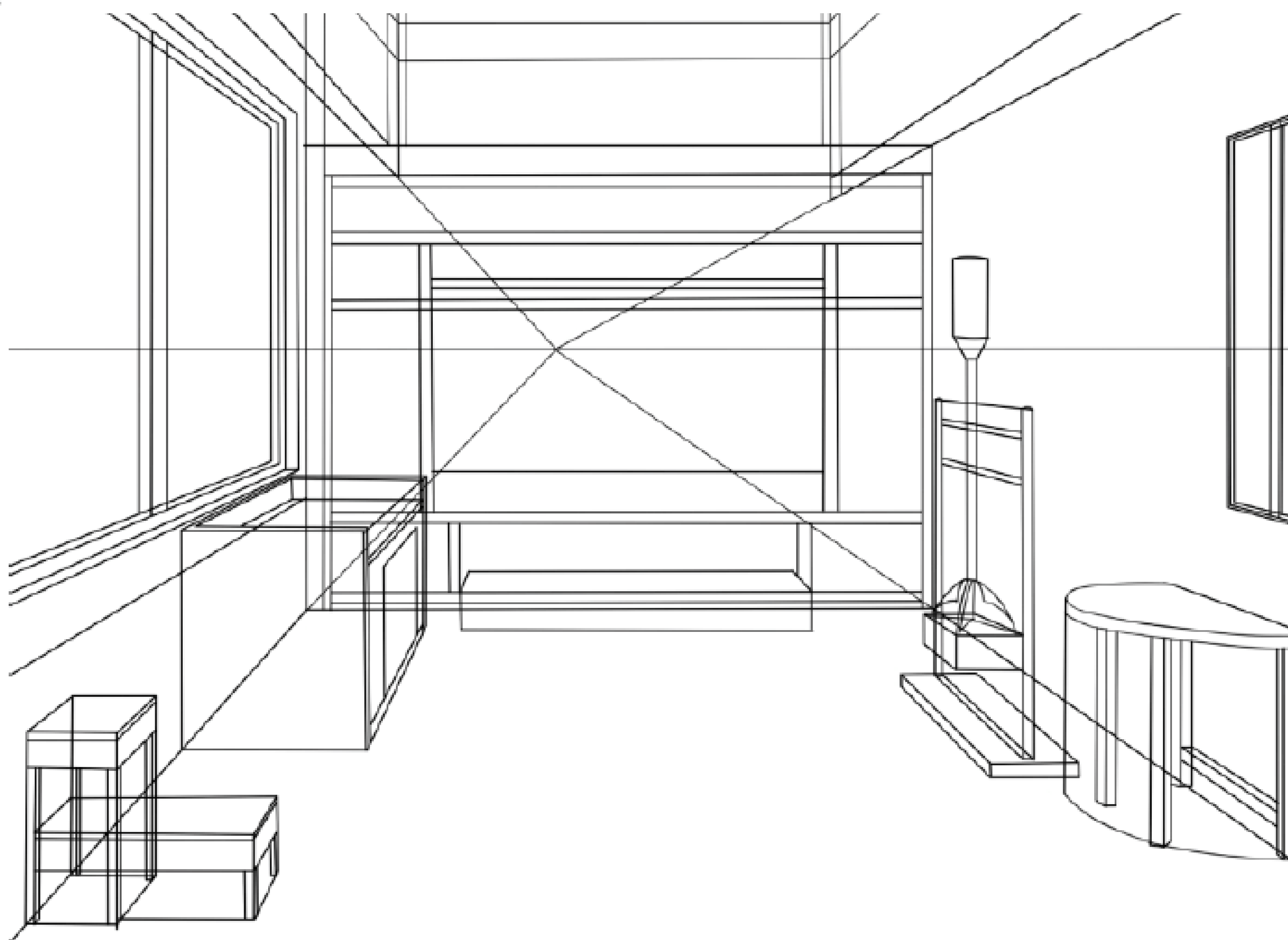
1 根据室内墙体的进深，绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线。



2 在透视辅助线的基础上，绘制出墙体的基本结构和墙体上的装饰物、门窗等。



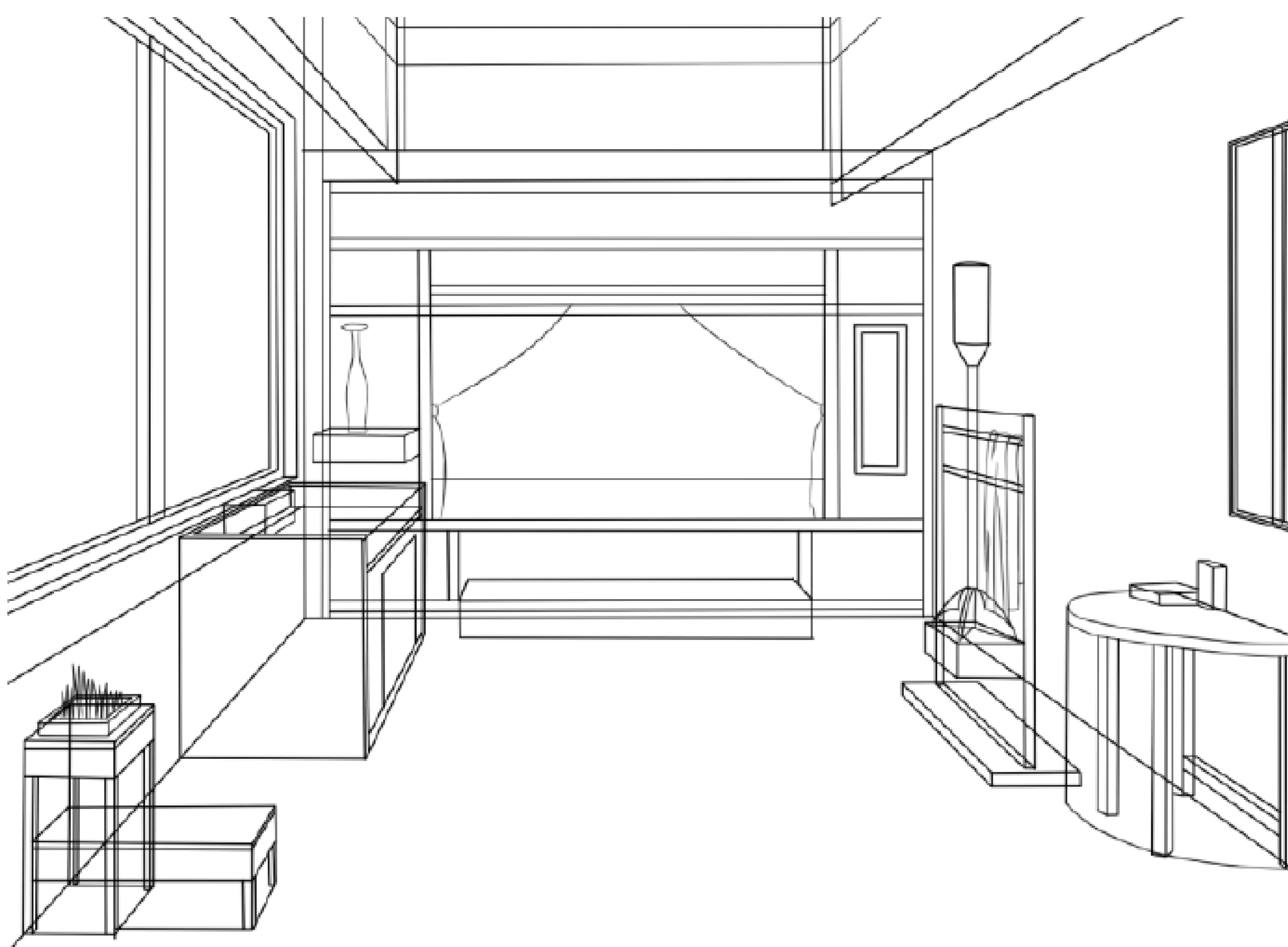
3 用规则的几何形将室内家俱的外形和透视大致地绘制出来。

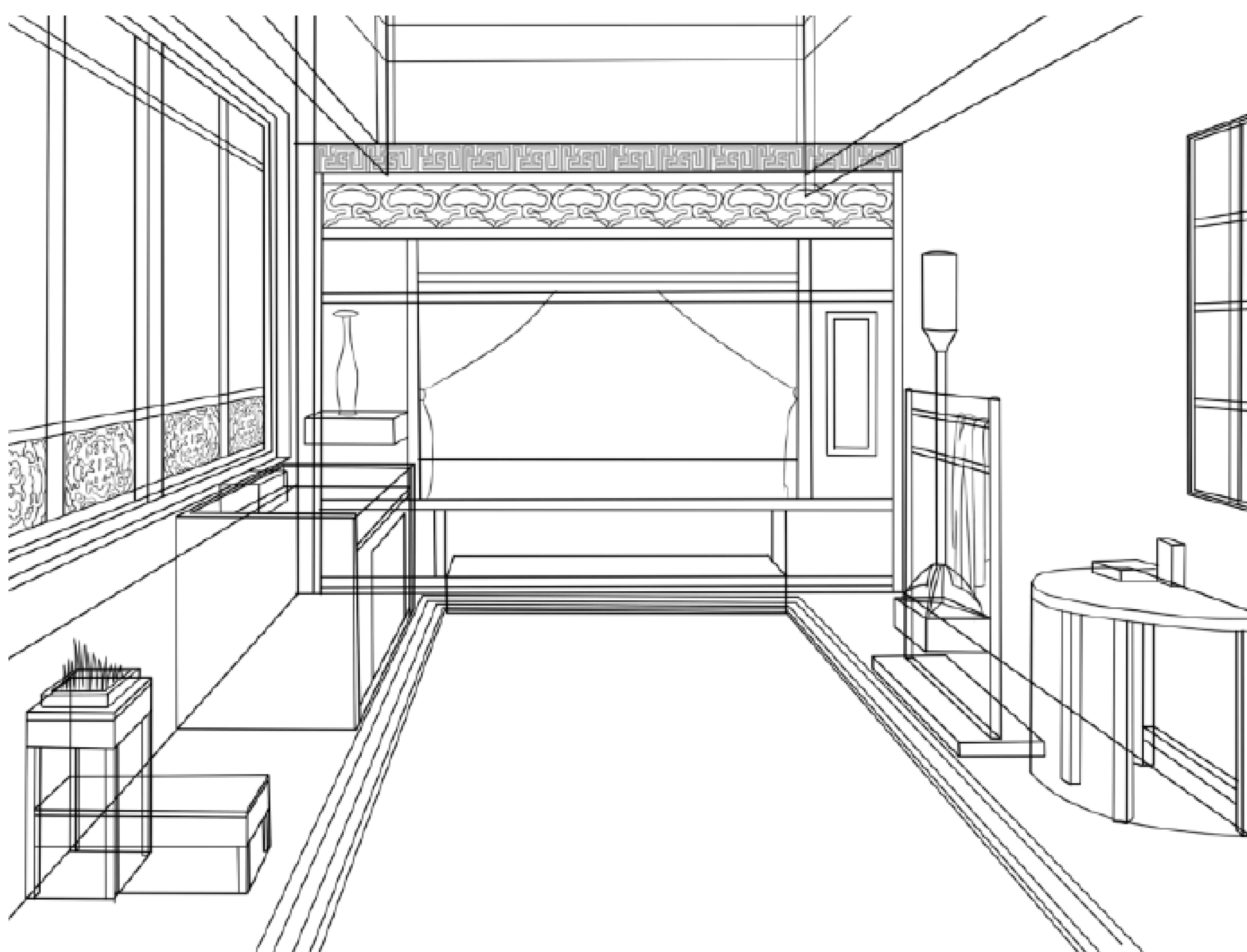




4 细致地描绘出场景中各物体的透视线和细节部分。

5 给桌椅等家具上添加盆栽、书籍、衣服等小件的道具，使画面更加丰富多彩。

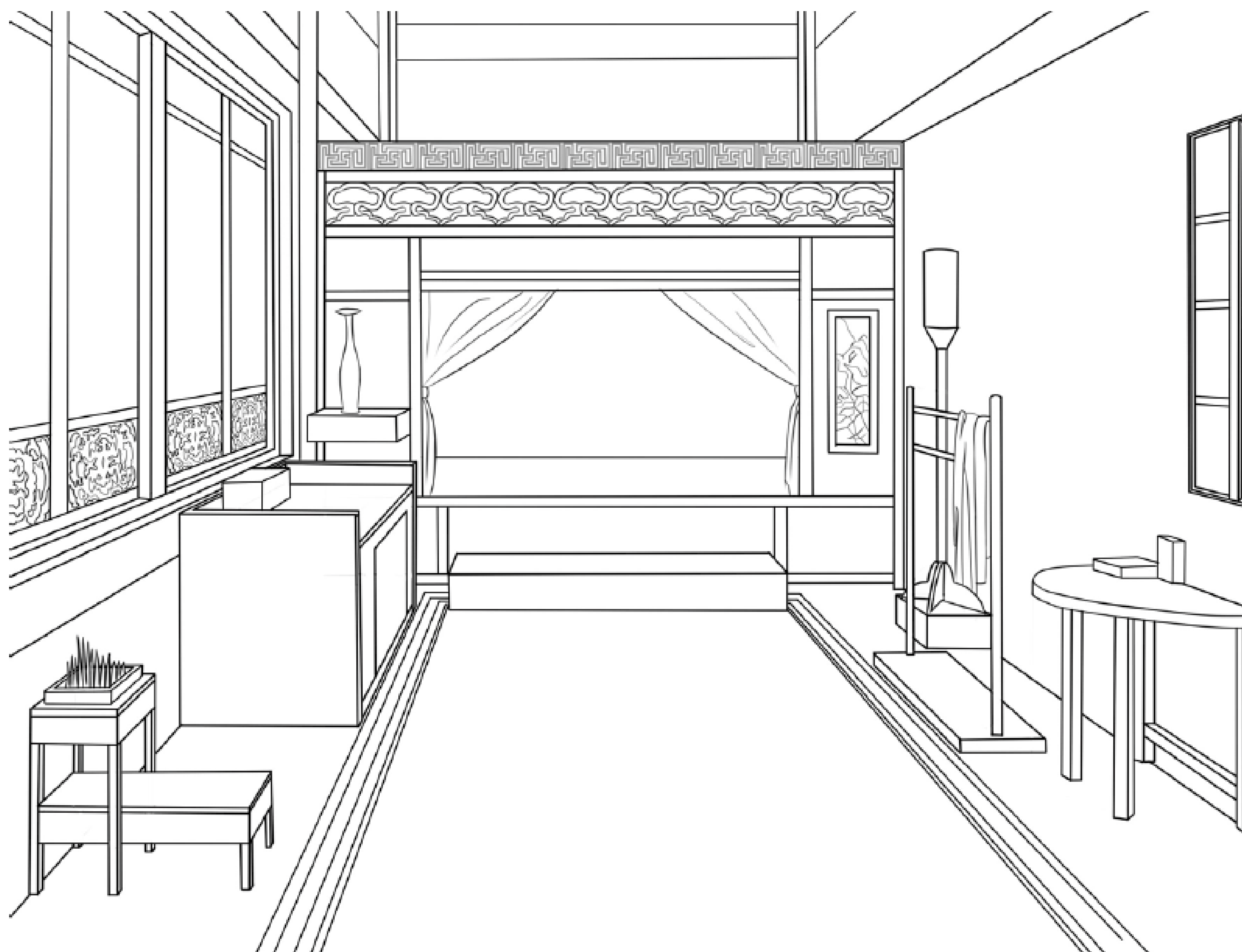






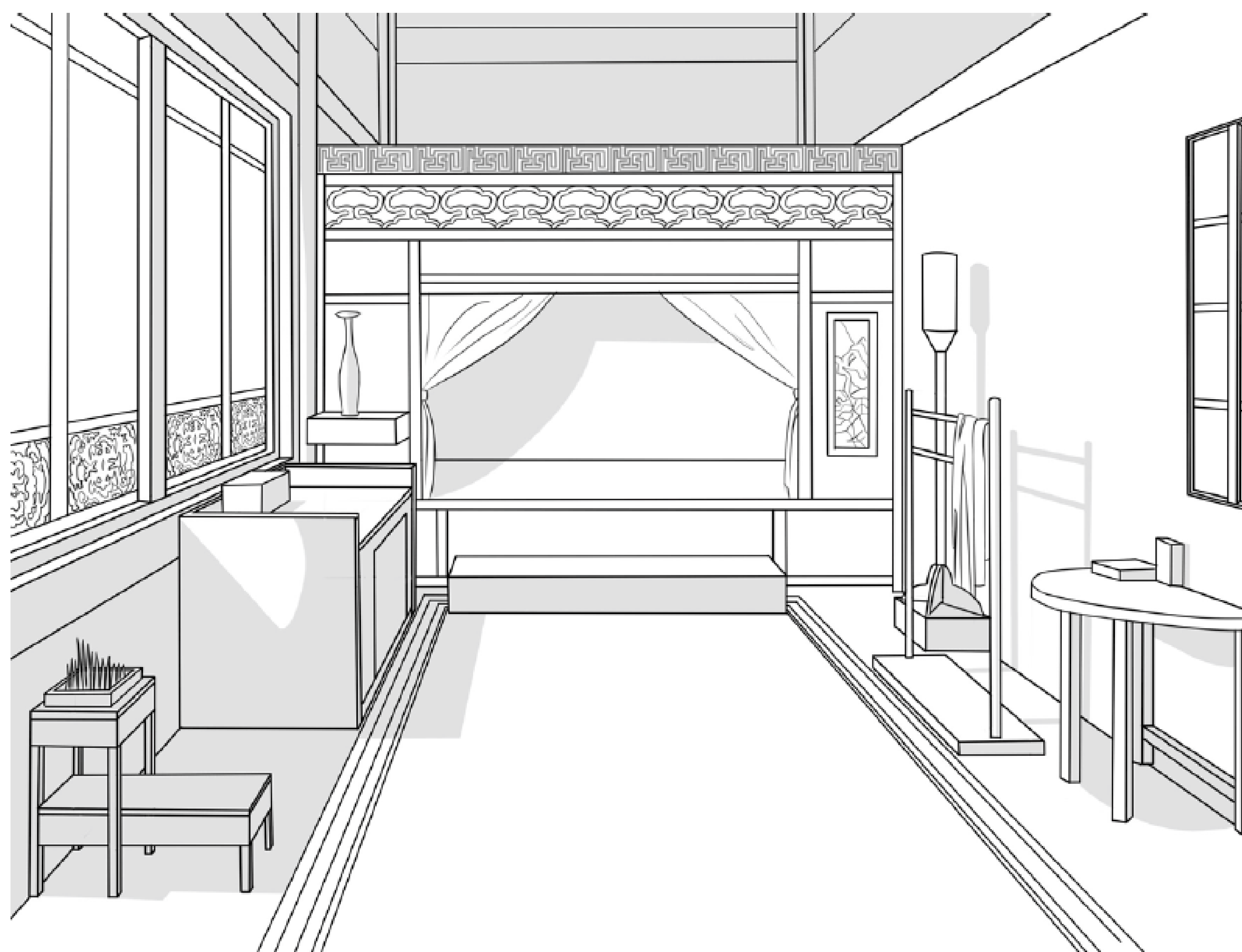
6 给场景中的床、窗等物体添加古典装饰花纹，使场景更加贴近主题。







7 擦去多余的线条，整理画面，完善场景，使画面有层次感和空间感。注意场景各物体的前后位置和近大远小的透视关系。





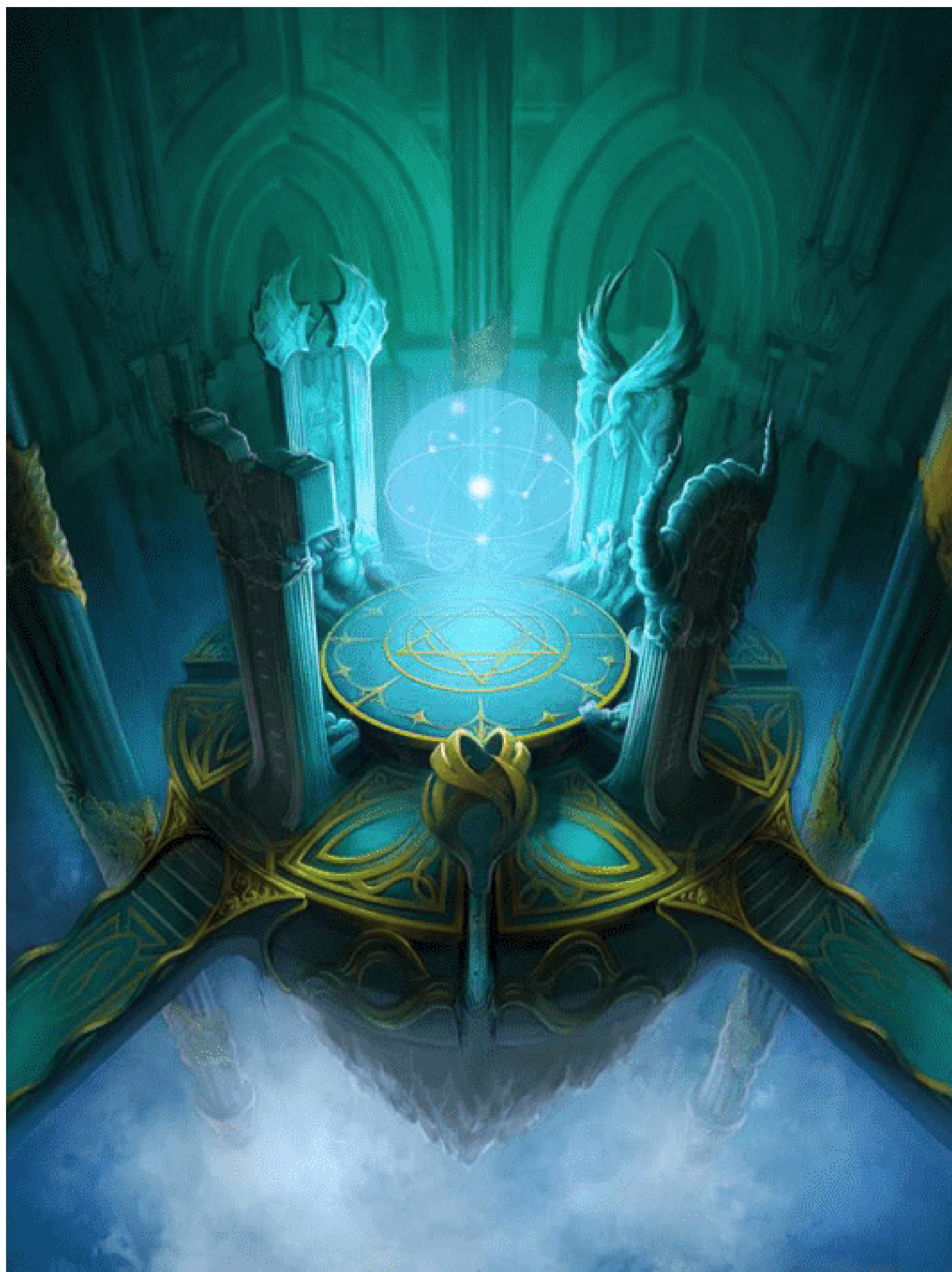
8 用浅淡的灰度色块给场景添加光影效果，温馨的古代室内场景图就这样完成了。

8.2　西方魔幻场景

魔幻场景通常是借鉴世界各地的建筑造型和风格场景，在真实的建筑造型基础上，进行夸张和想象，来创造出新的场景。



此魔幻场景的结构形态非常大，建筑在画面中所占的比例较大，宏伟的建筑是魔幻场景的主体。



祭坛是魔幻场景中常见的一幕，它造型奇特、光环缭绕，不禁让人畅想着一个神秘、魔幻的“异度空间”。

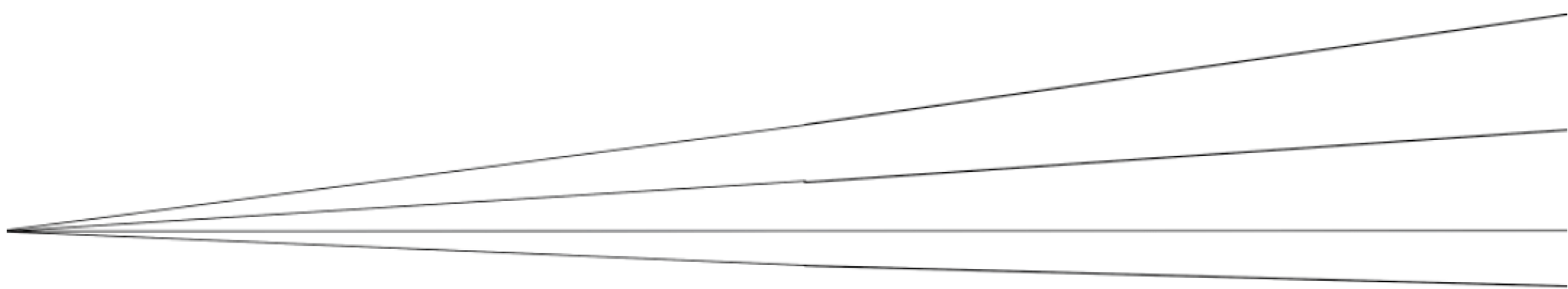


古旧的建筑、茂盛的植物、神奇的生物，云雾包围的场景，若隐若现，渲染出一股浓厚的古老、神秘气息。



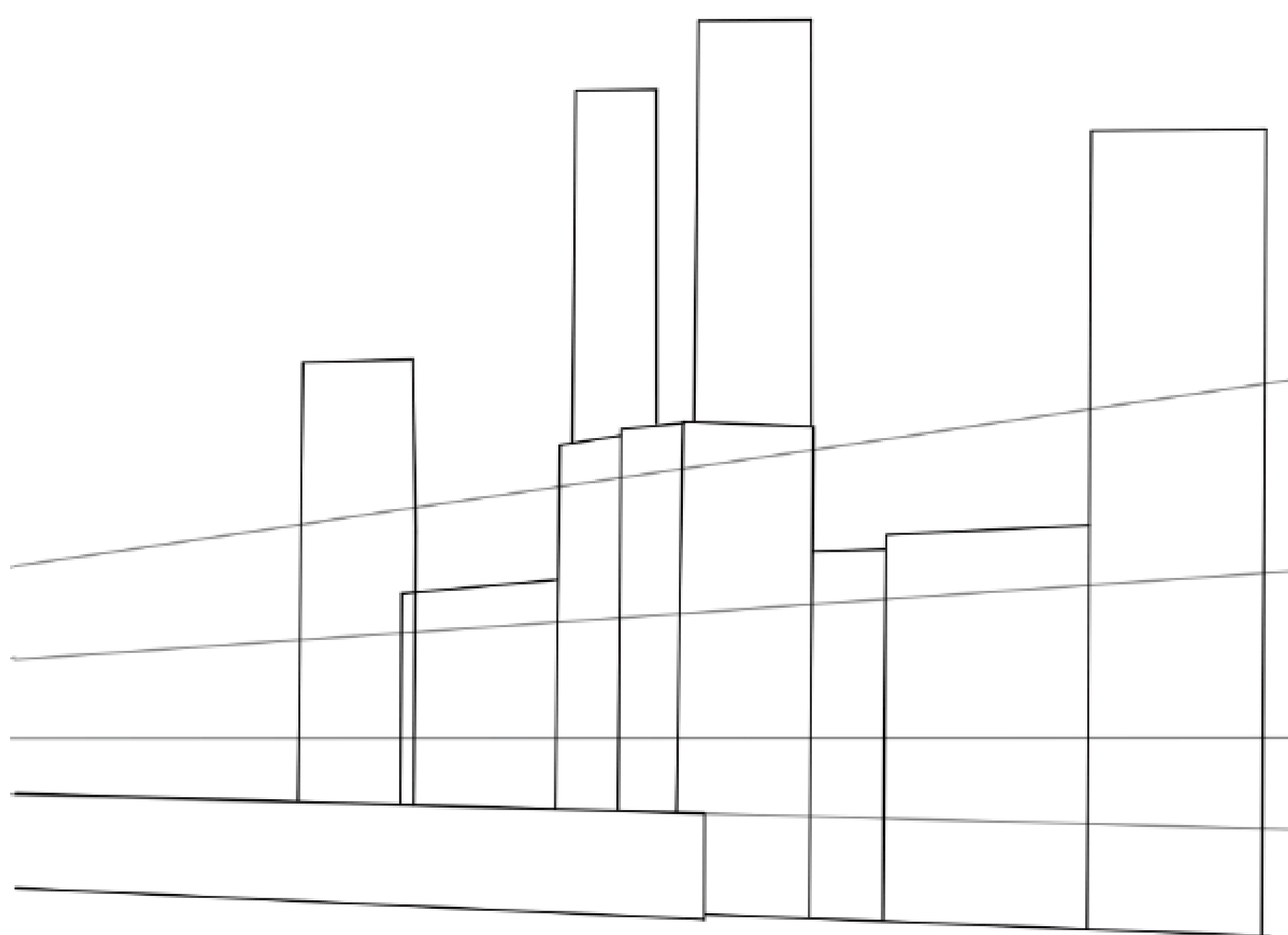
8.2.1 实战——鬼岩城堡

城堡以尖尖的高塔，四周大片的树木和山岩，代表了中世纪故事的环境氛围。下面一起来了解如何绘制西方魔幻中常见的城堡场景吧。





1 以城堡中建筑的走向，绘制出场景的透视辅助线和横向的视平线，这是一个一点透视原理图。

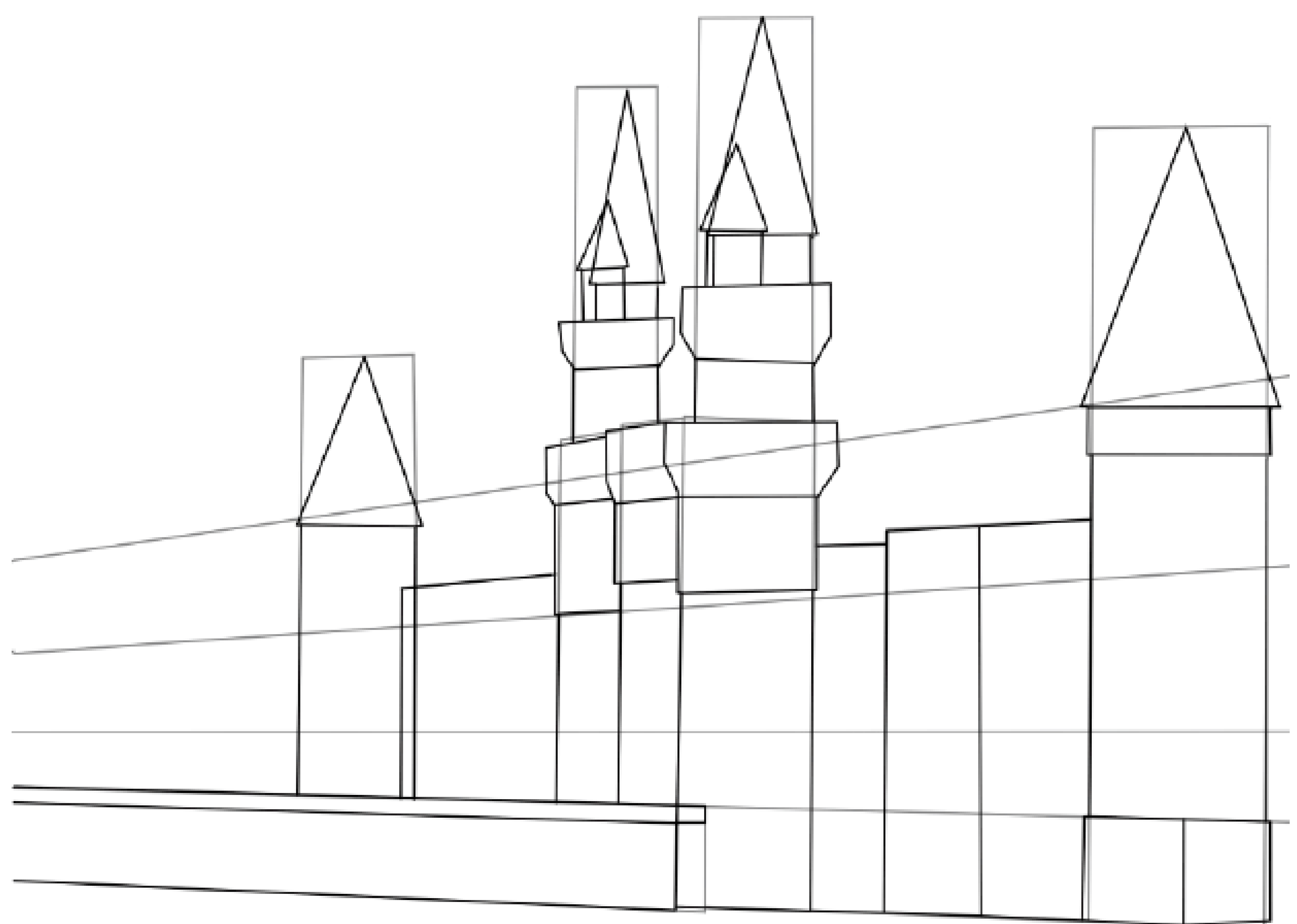


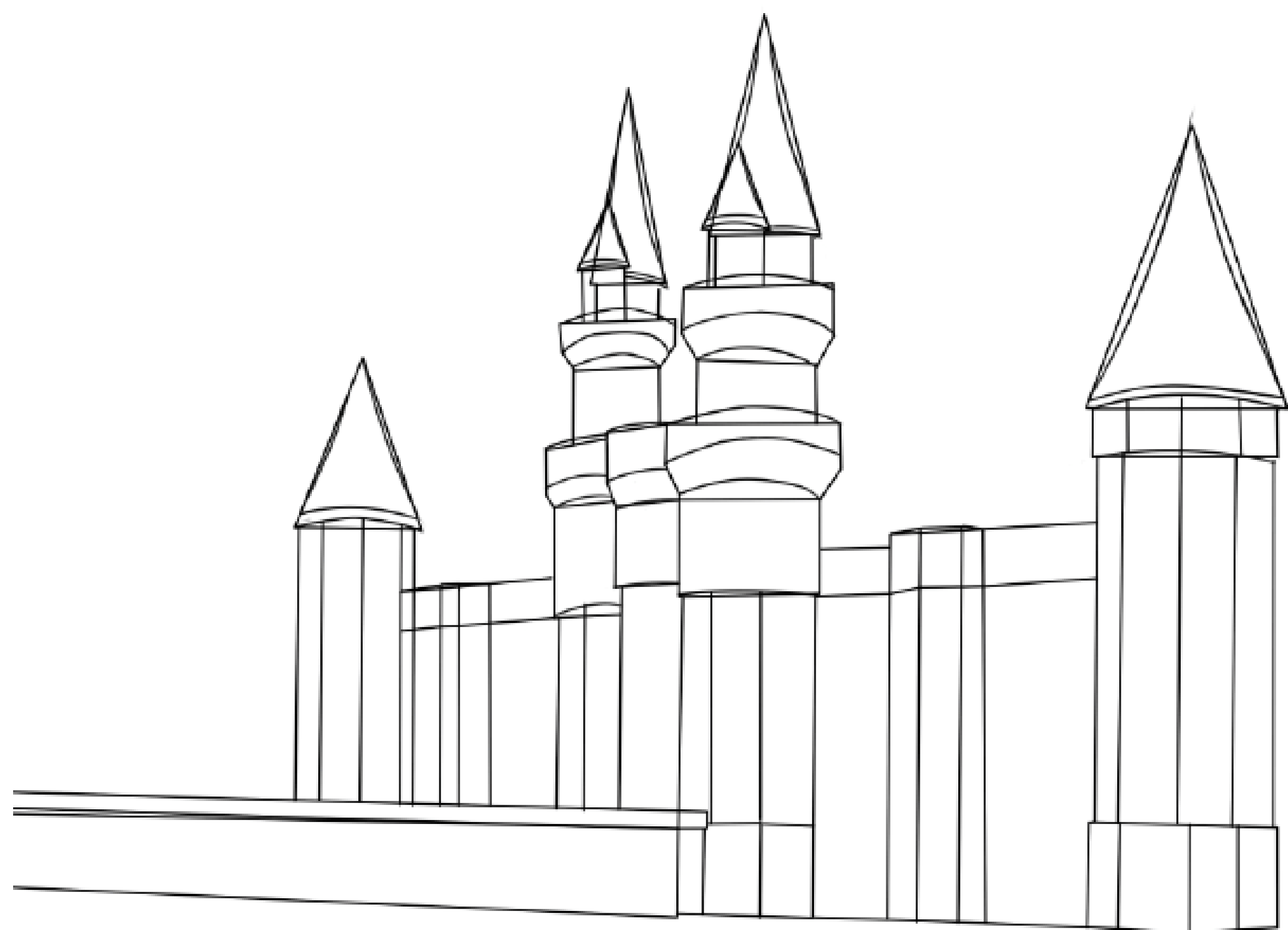
2 在透视辅助线的基础上，用规则的几何形绘制出建筑的大致外形。



3 根据建筑外形线，绘制出各建筑的大概轮廓线和透视关系，使画面初具立体效果。





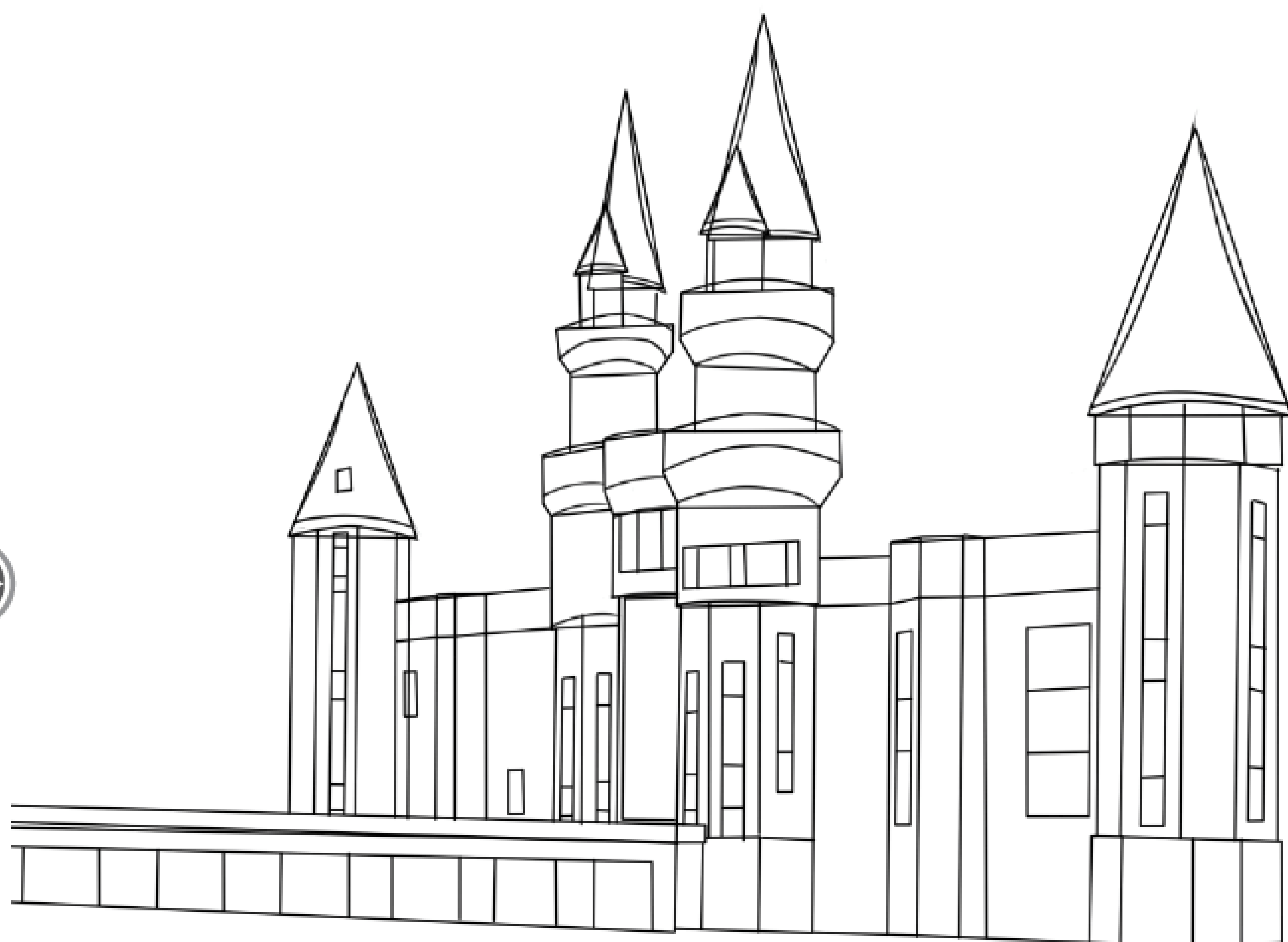


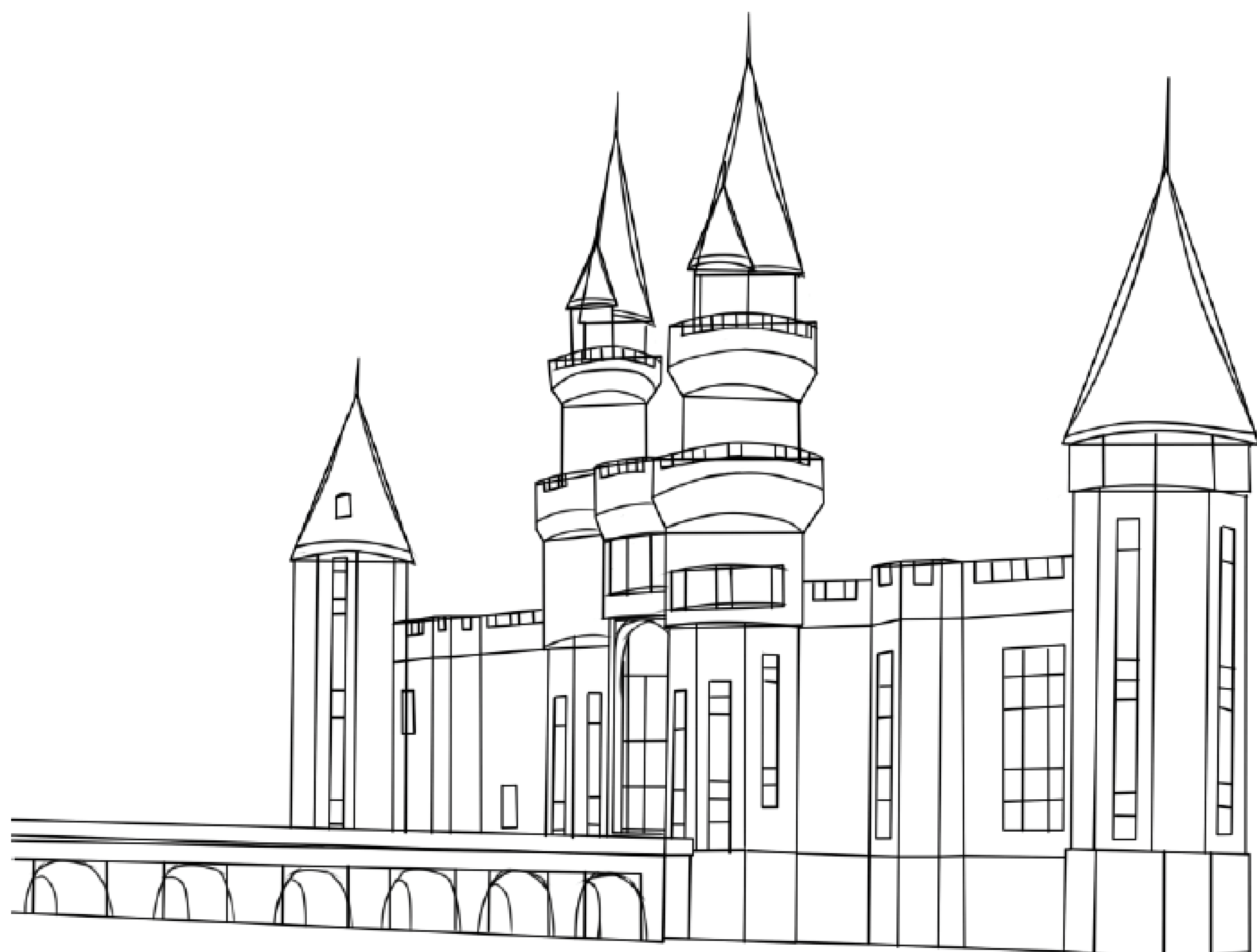
4 继续丰富建筑墙体，将建筑的外形结构线表达出来。



5 给城堡添加门窗等细节部分，将门窗大致的外形线绘制出来。

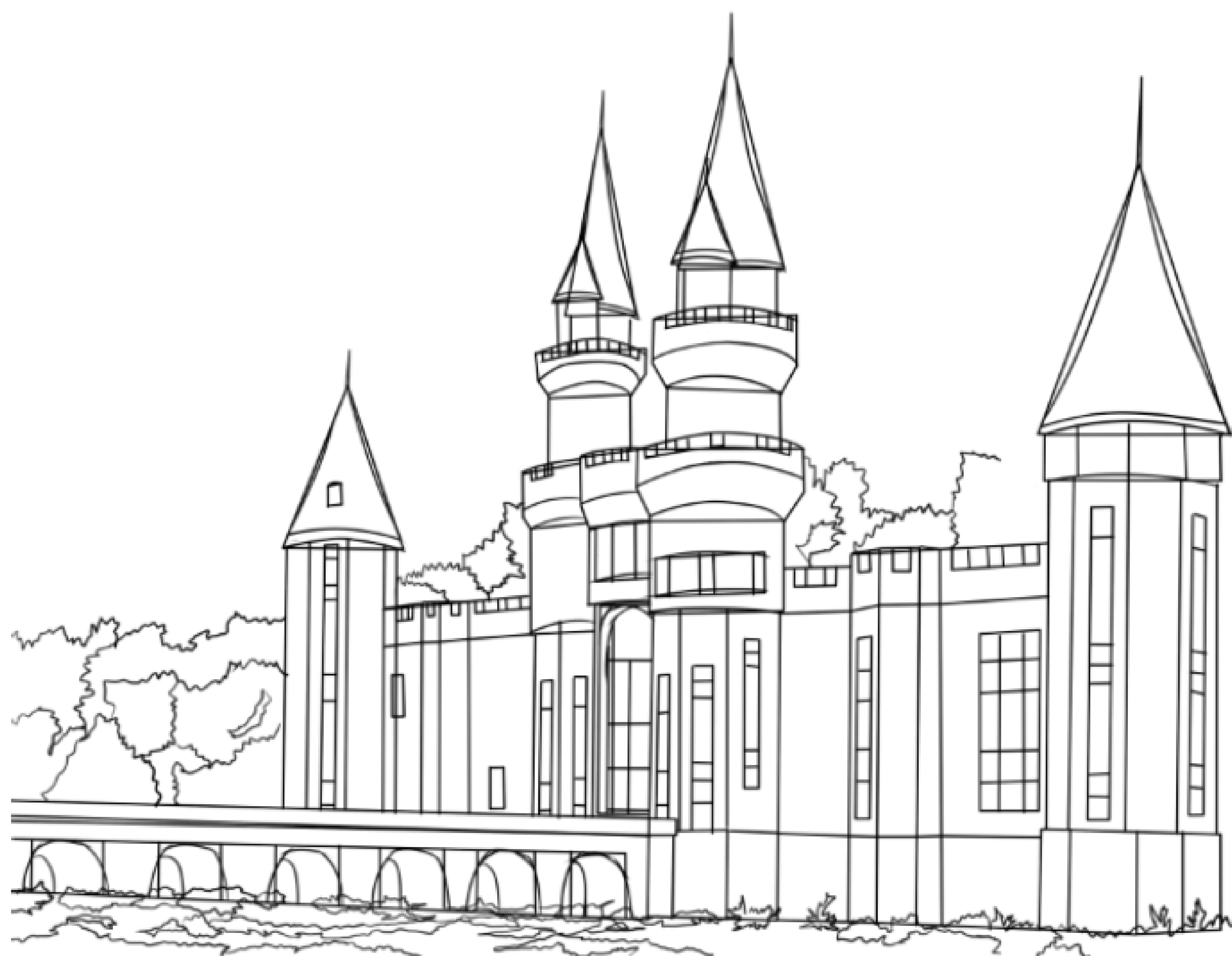






6 继续绘制细节部分，将门窗、城墙的轮廓、细节、透视等表达出来，完成城堡建筑物的绘制。



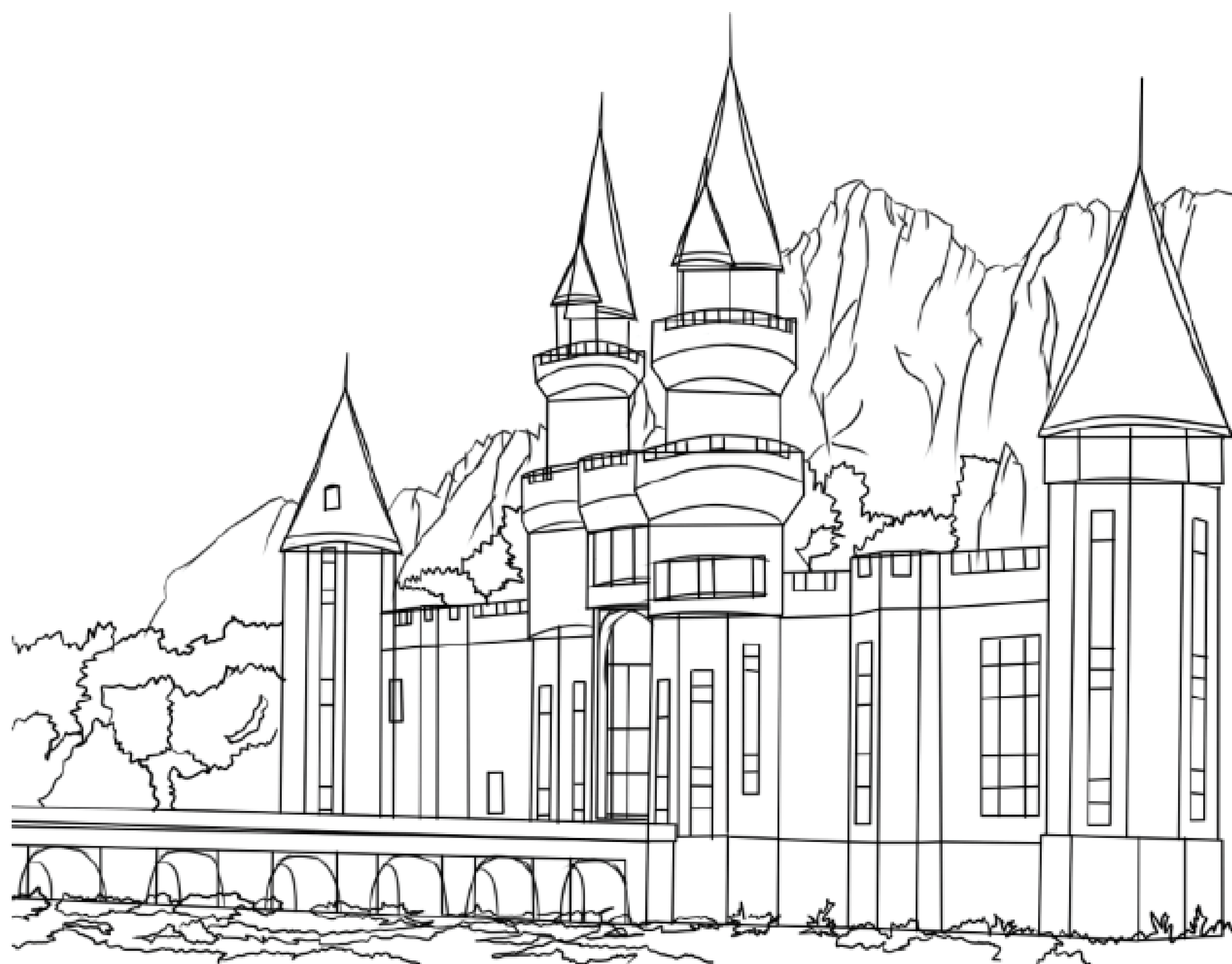


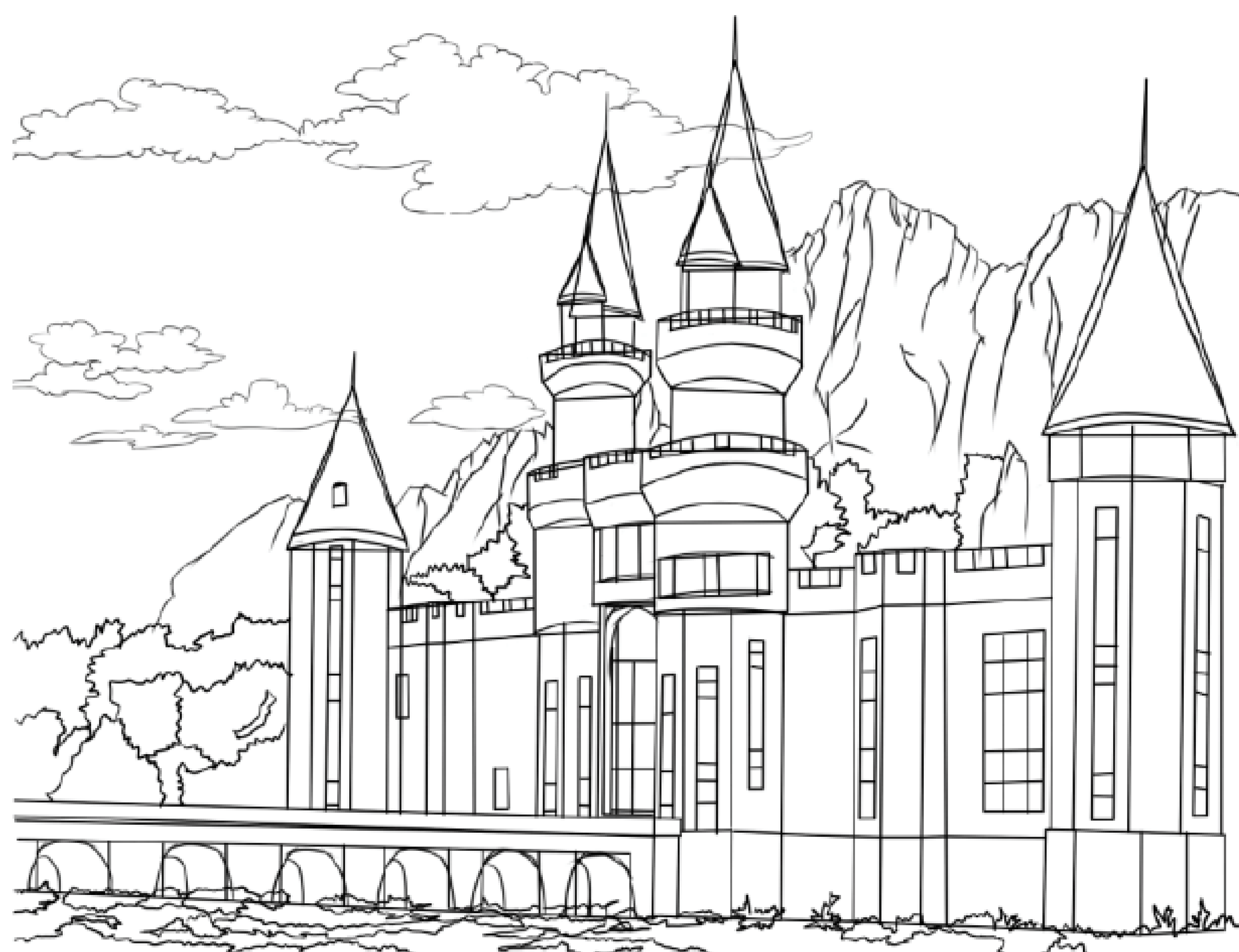
7 在画面前景用不规则的线条绘制出地面的植物，给城堡周围添加大片茂密的树丛。



8 勾画出画面远景中的山峦，描绘出山脉的走向和大致细节等。

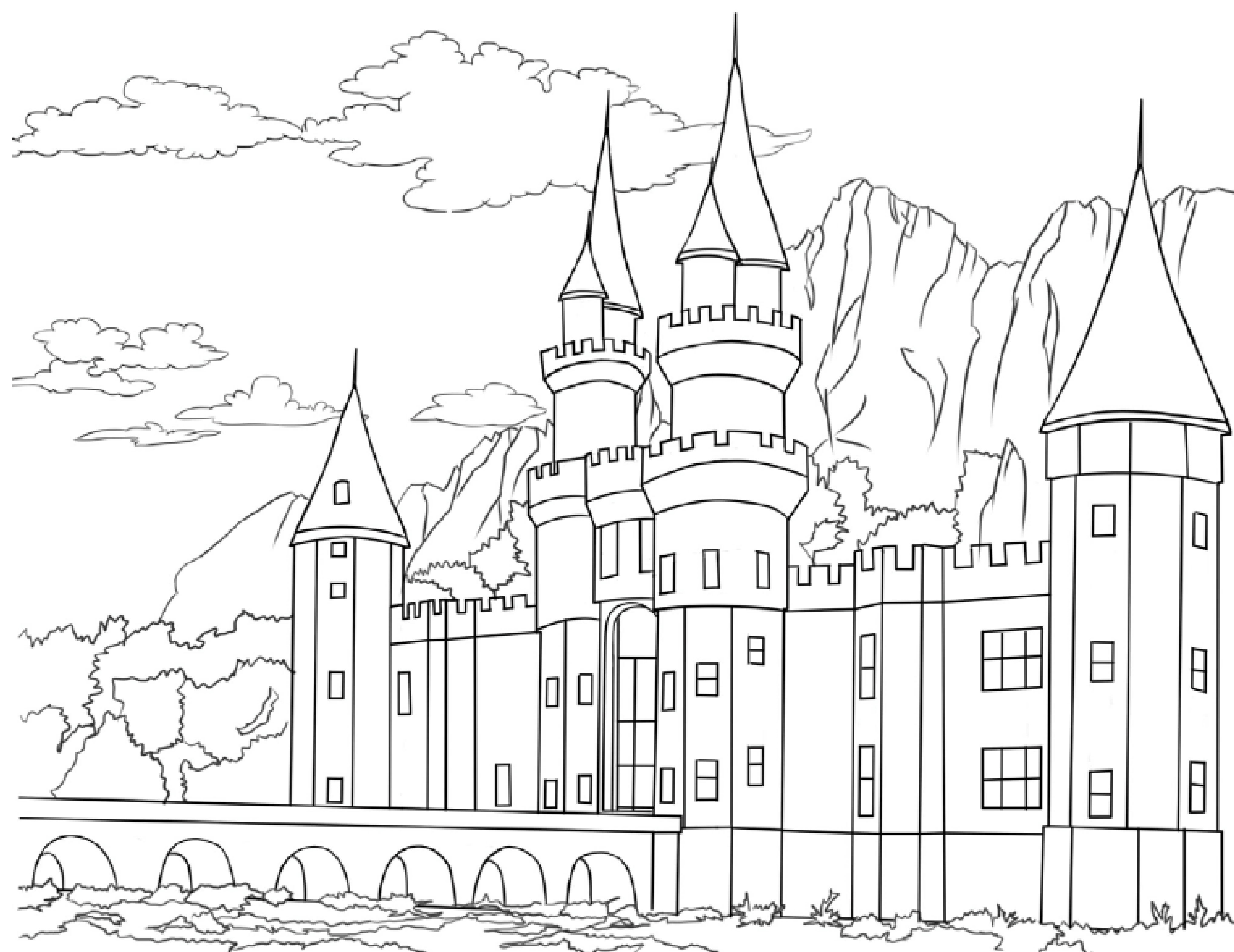






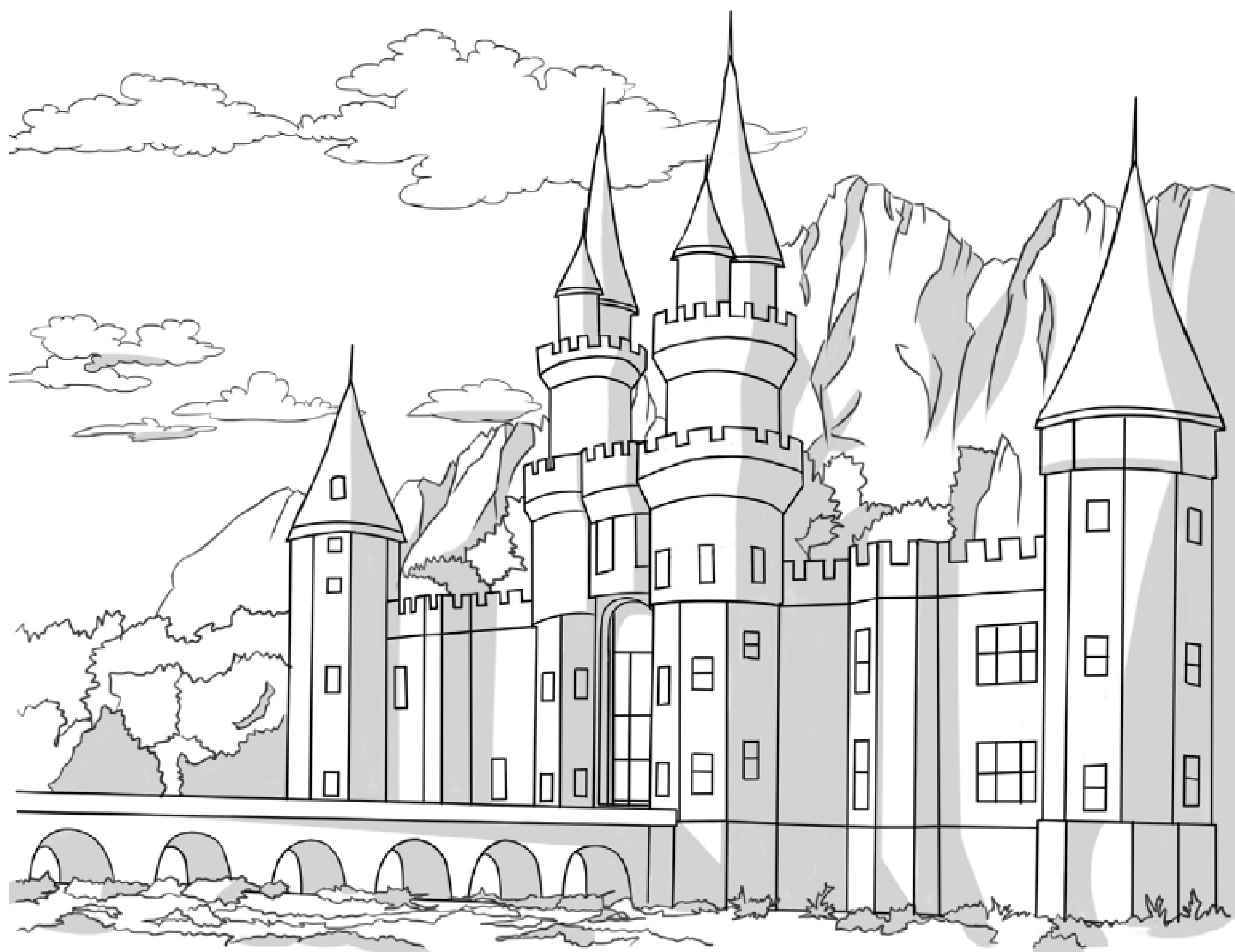
9 给远处天空添加云朵，使画面更加饱满、不空洞。







10 细致地擦去画面中多余的线条，完成场景线稿草图的绘制。

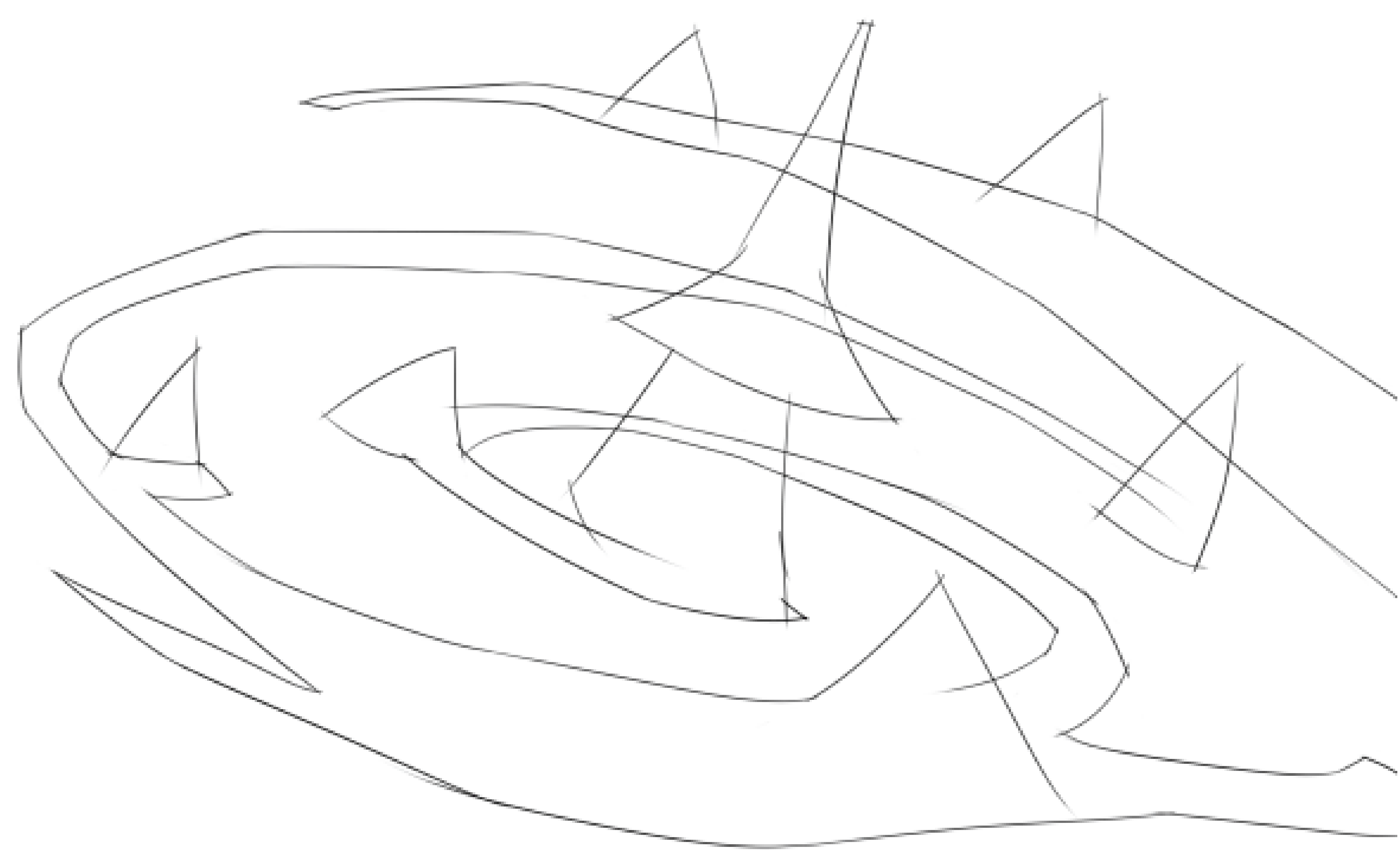




11 用灰度给场景中的物体添加阴影效果，自然、和谐的场景效果绘制完成。

8.2.2　实战——盘旋天路

对盘旋在天空的天路，要注意绘制出其凹凸不平的道路和岩石悬浮的感觉，让魔幻气息更加强烈，下面一起来绘制盘旋天路。

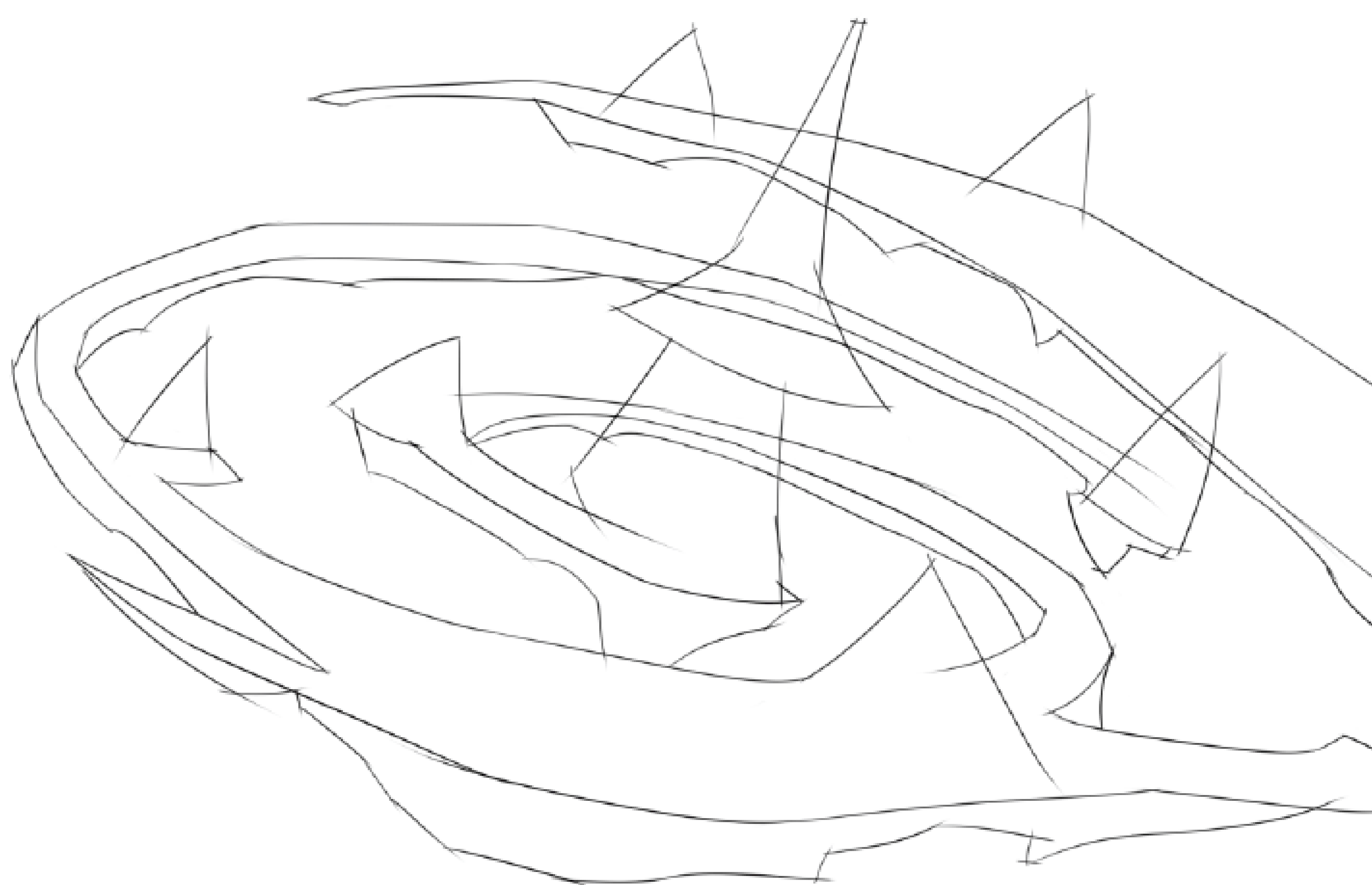


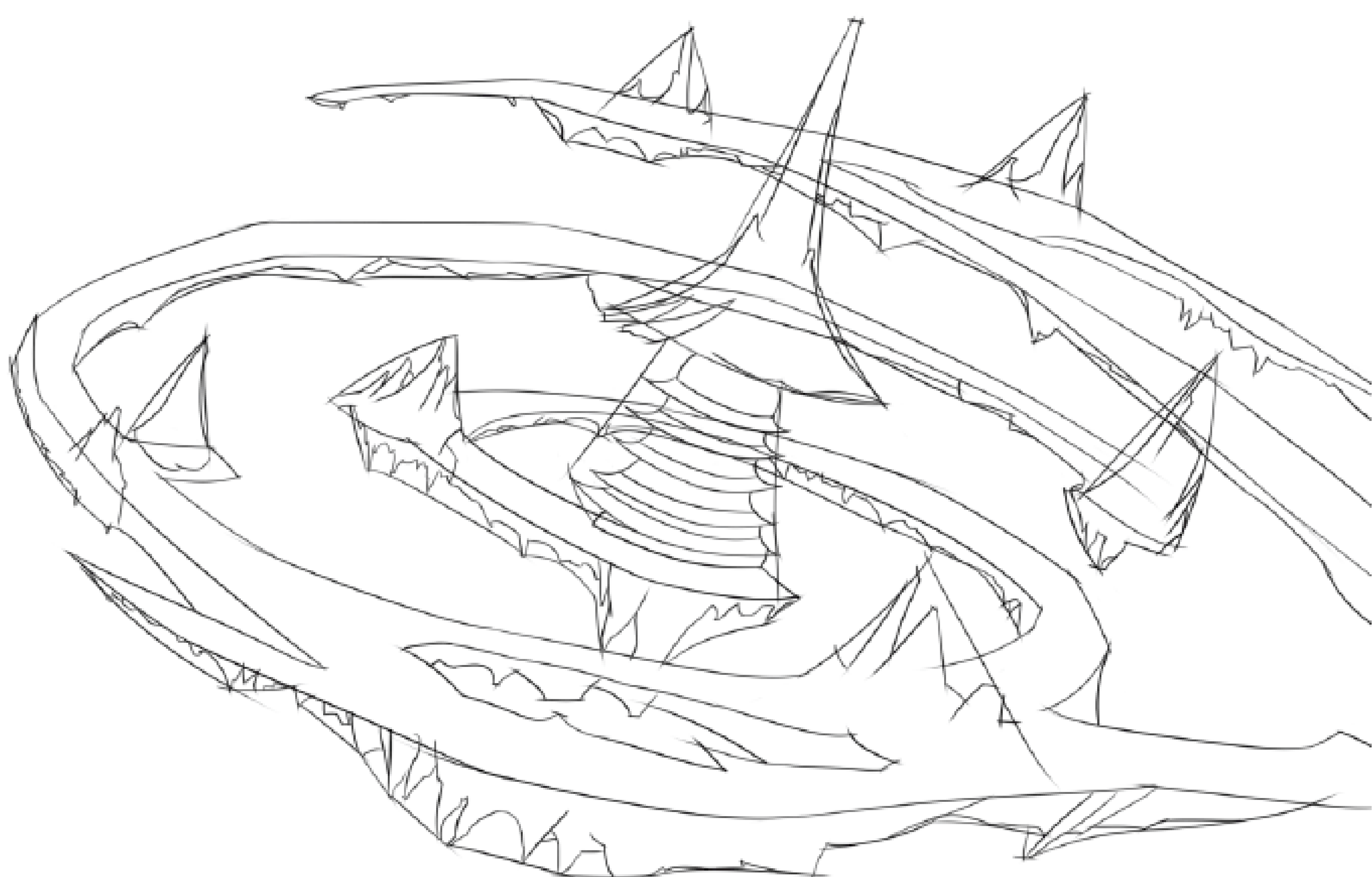
1 用简单的线条表示出物体的位置和大致形状，起稿时不必刻画局部。



2 根据天路的外形线，绘制出天路的透视关系图，使画面产生立体感。

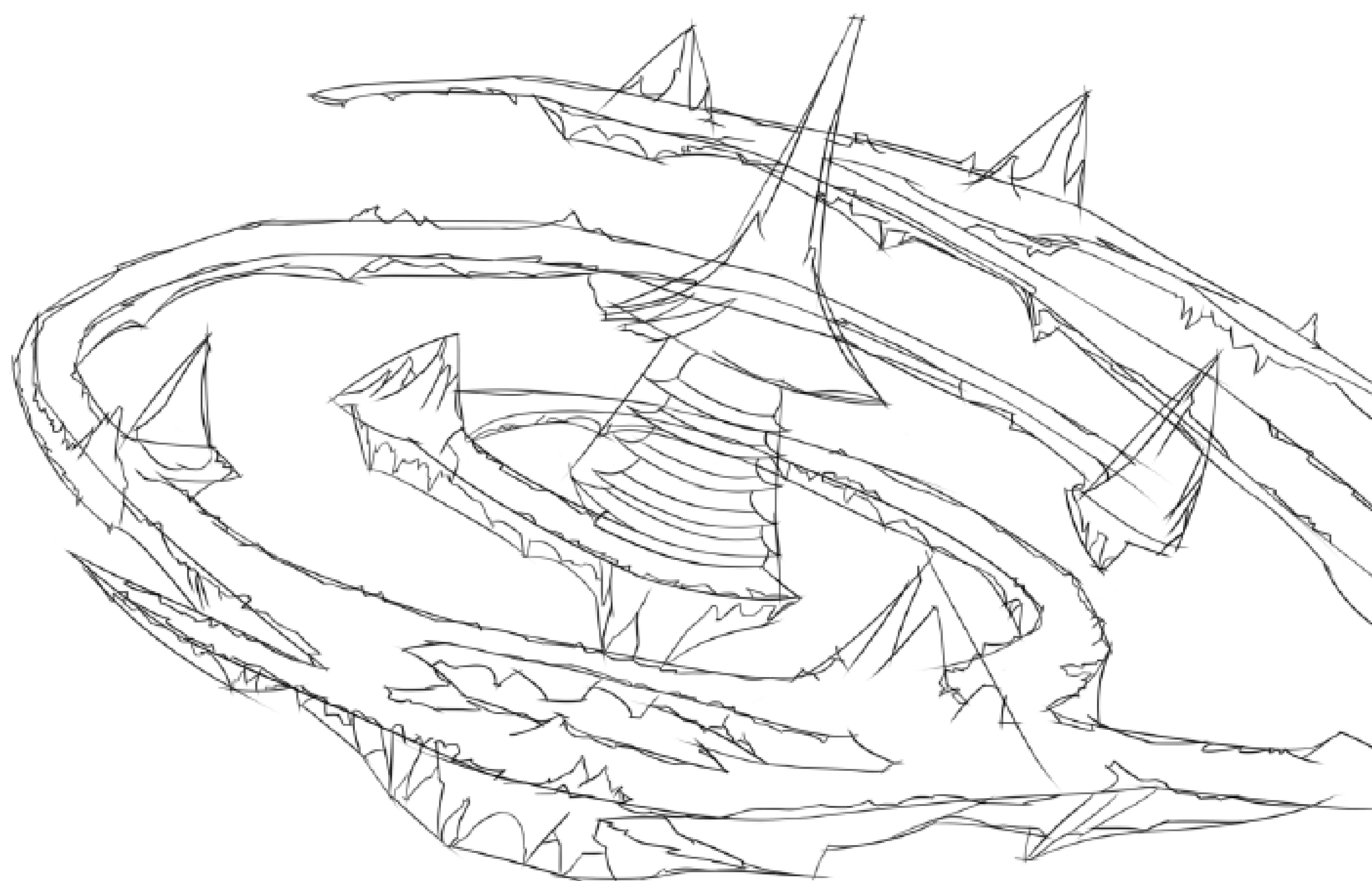






3 开始进入细致刻画阶段，因为画面较大，细节较繁杂，所以对画面细节分别进行刻画。首先描绘出场景中建筑物、石堆、山脉等物的外形轮廓线。



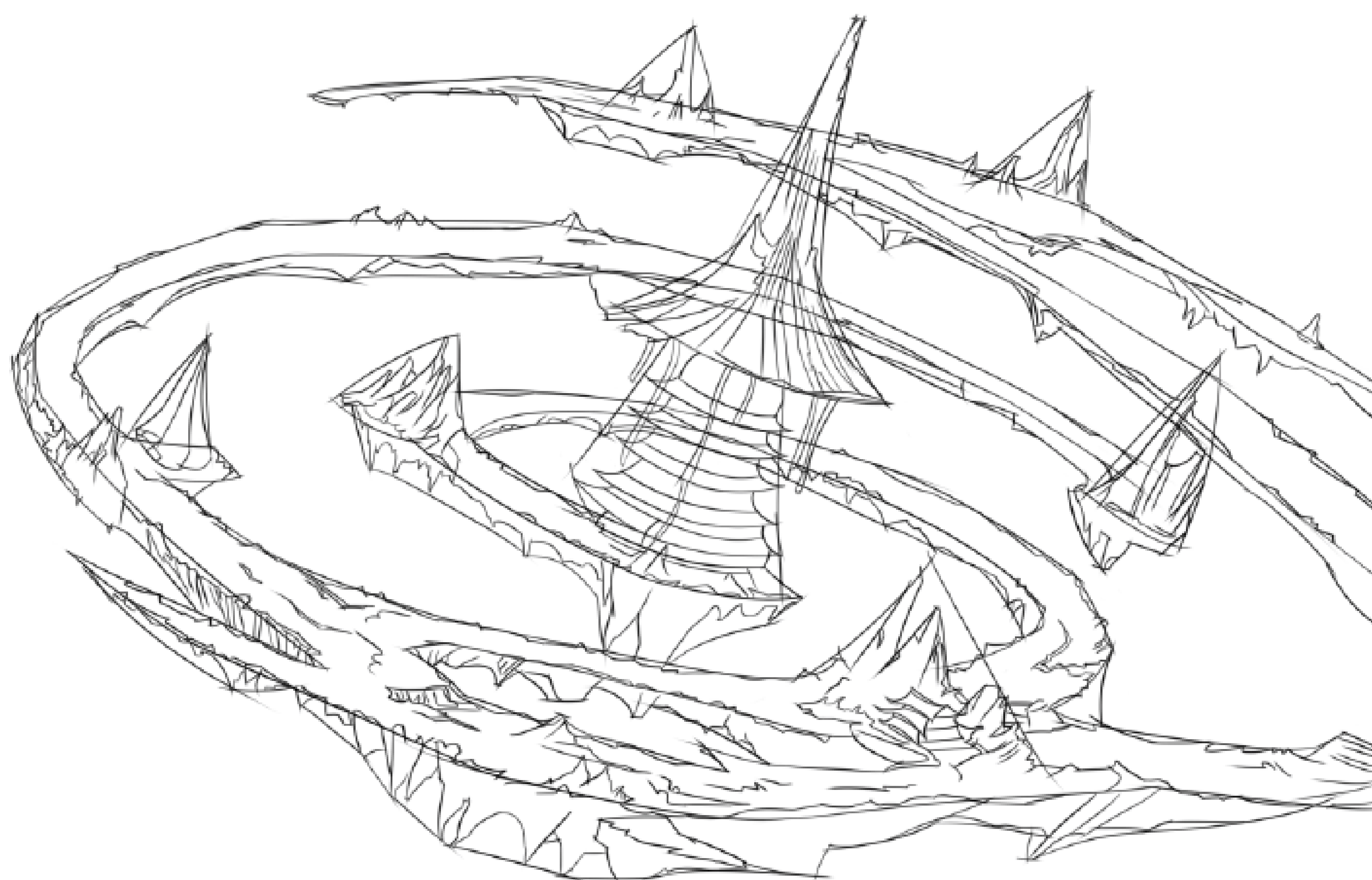


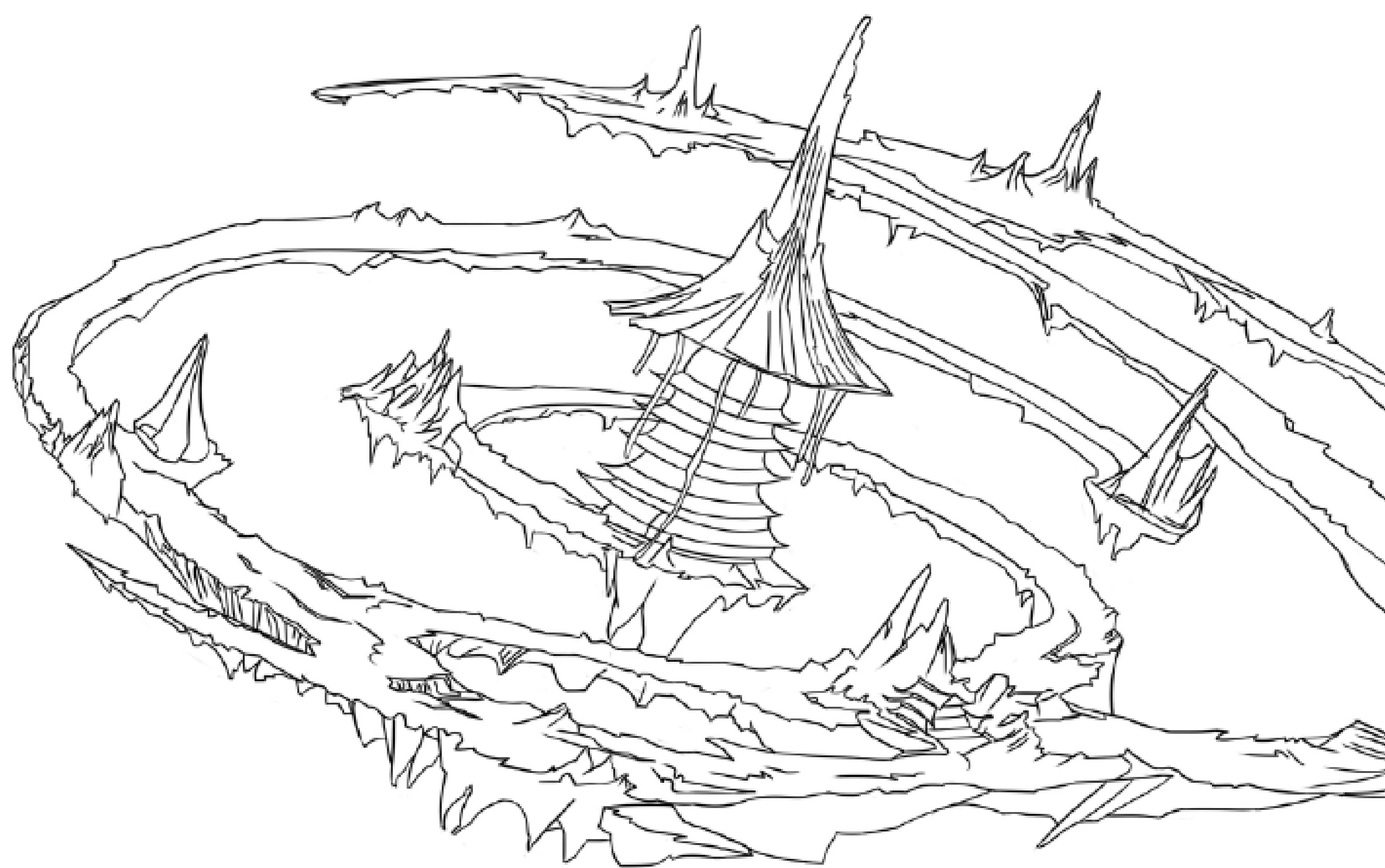
4 接着刻画天路不规则的路边线，使天路显得更加生动、立体。



5 最后刻画出路面的状况，将起伏不平的地面以及地面的建筑、石堆、山脉等细节部分仔细地描绘出来。

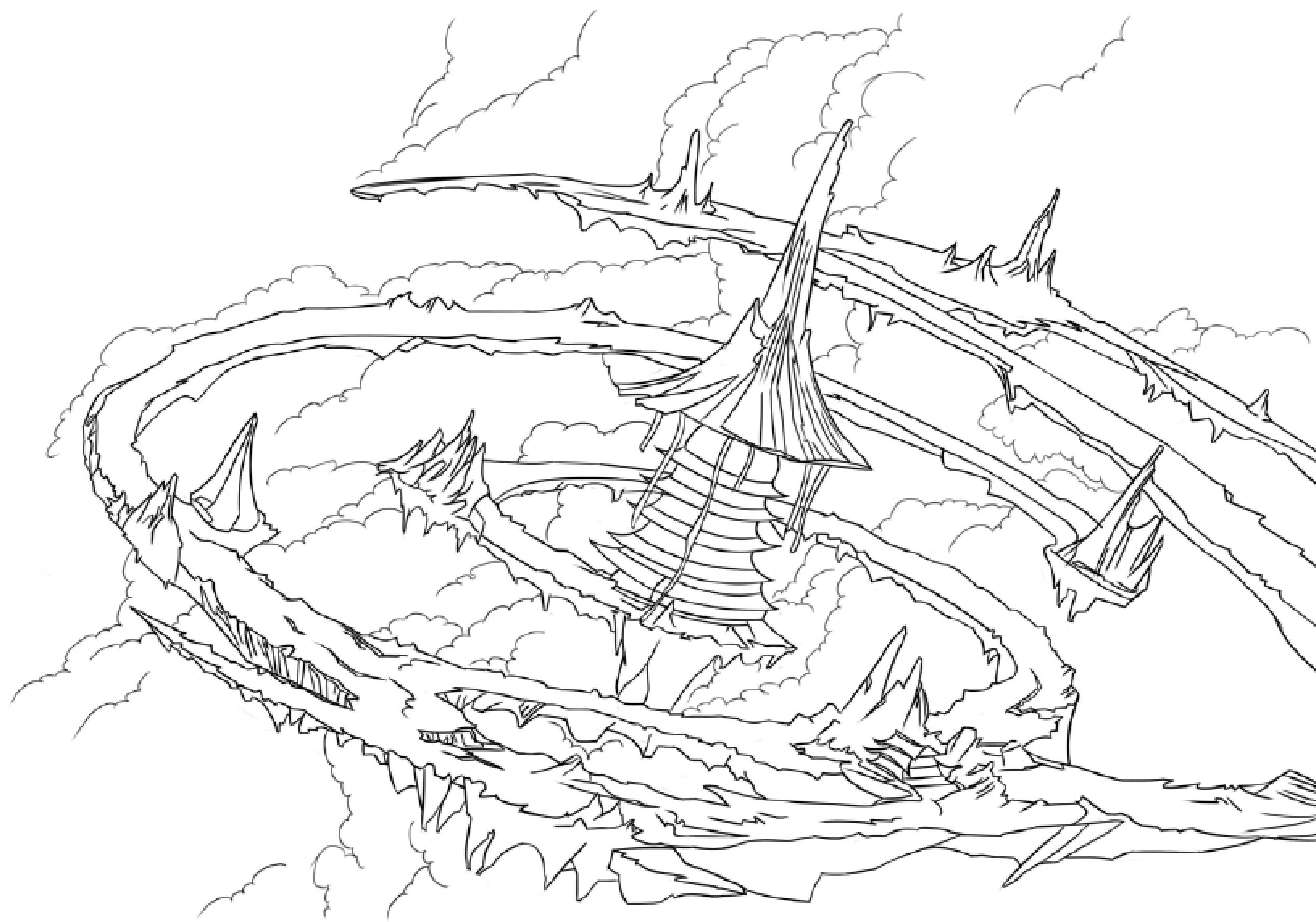






6 擦去画面中多余的线条，整理画面，使整个画面视觉上清晰明了。

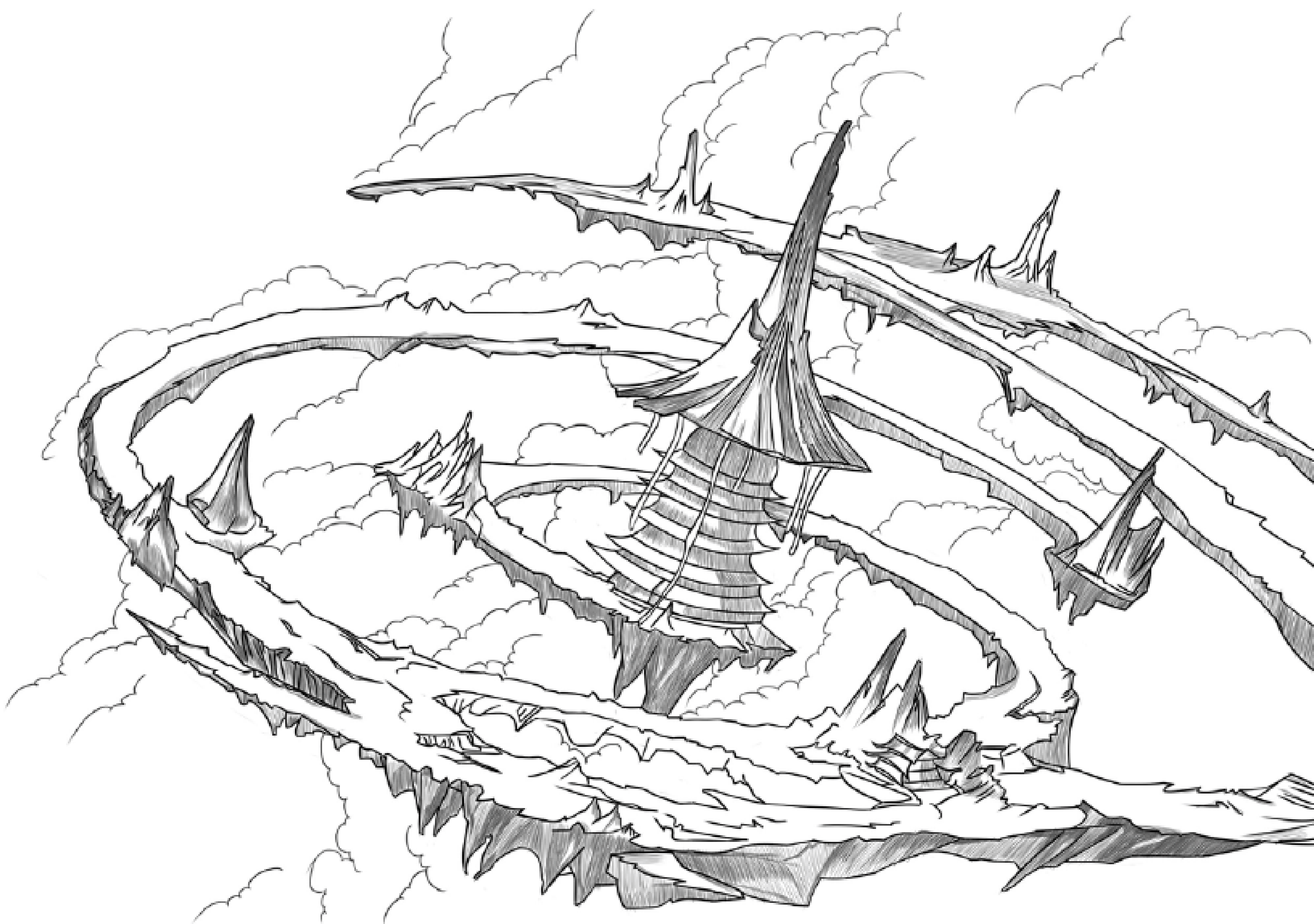






7

既然是天路，一定要有天空的衬托，给盘旋天路添加云层，使天路置身于云层之中，以增加其神奇、魔幻的效果。



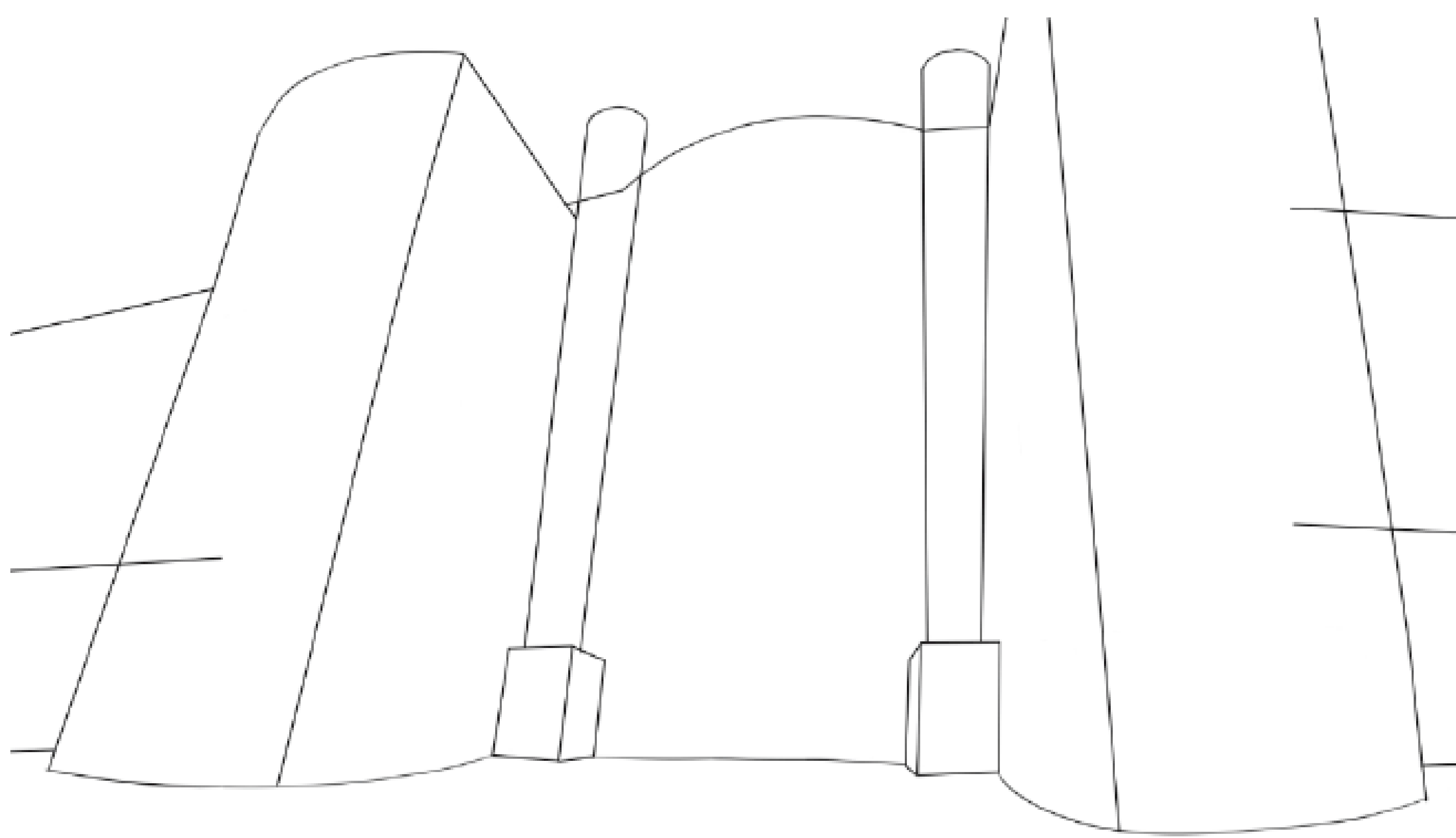


8

为画面选取光源，给画面添加阴影效果，使整个场景更为立体，更加真实。注意局部明暗效果的细致处理。盘旋天路效果图绘制完成。

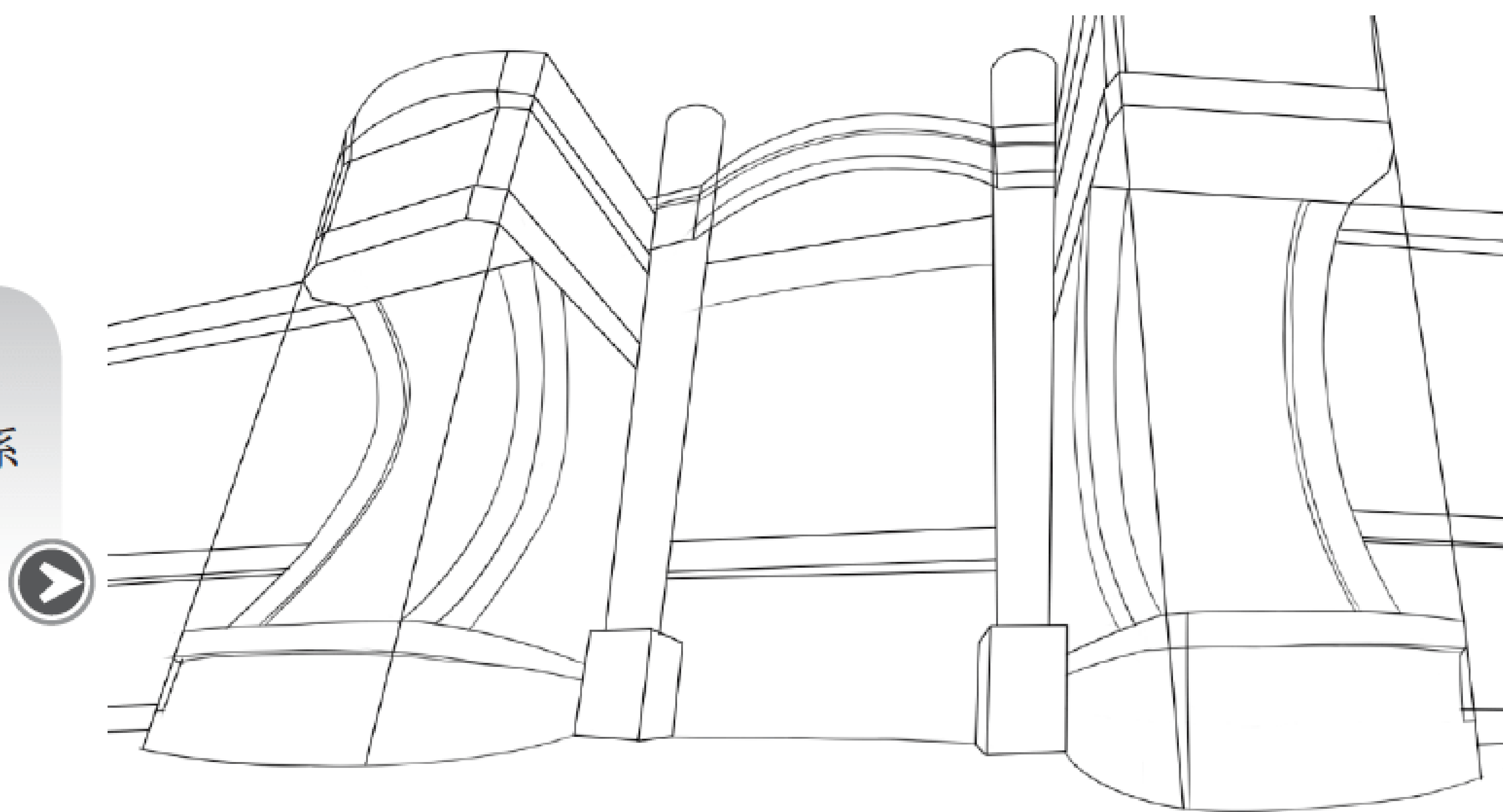
8.2.3 实战——幽冥地穴

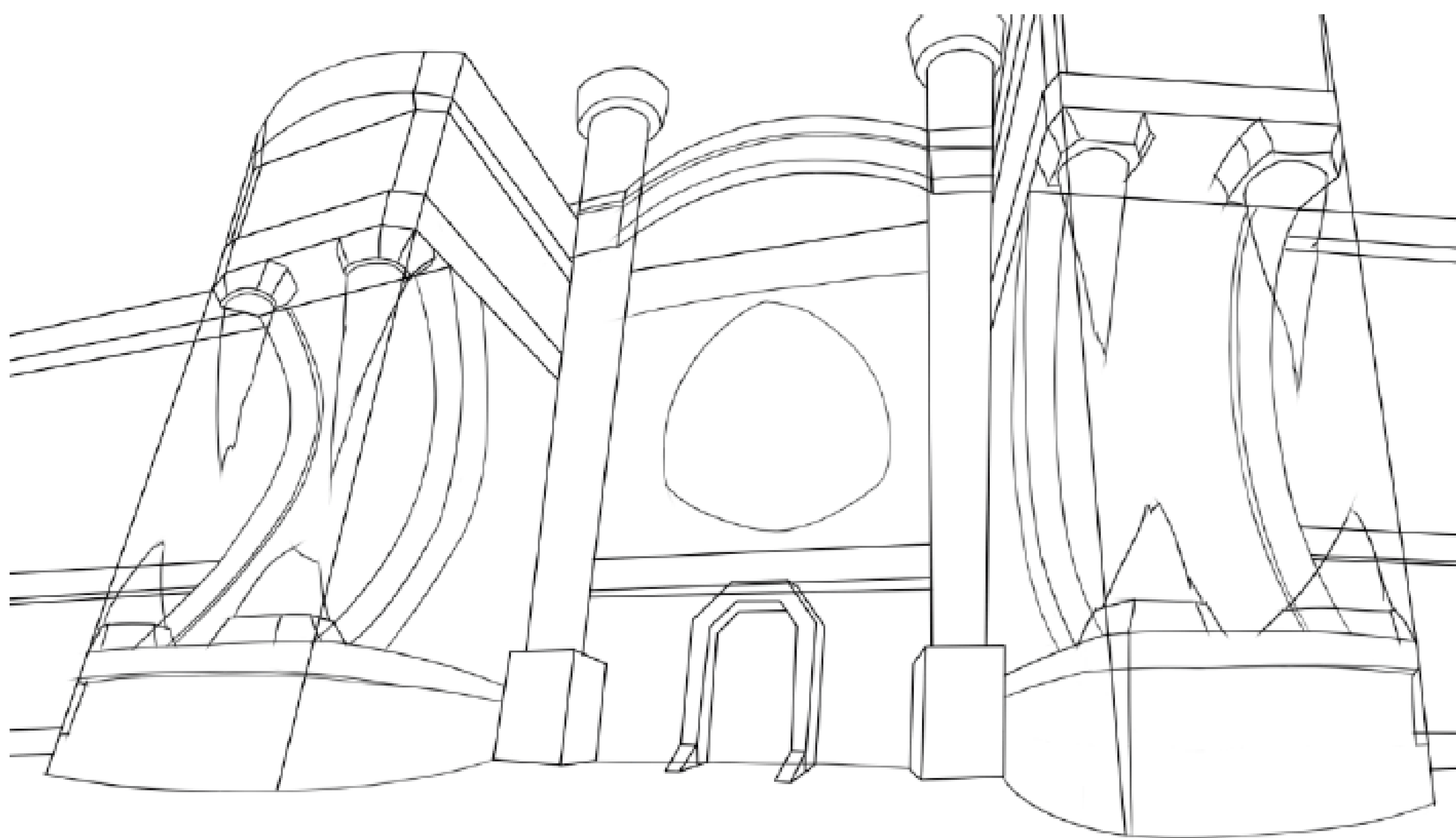
幽冥地穴给人以宏伟、壮观但又陈旧、阴冷、恐怖的感觉，在绘制时，要注意表现出透视关系和深邃的感觉。



1 用简单的线条表示出场景中主体建筑的位置和大致外形。

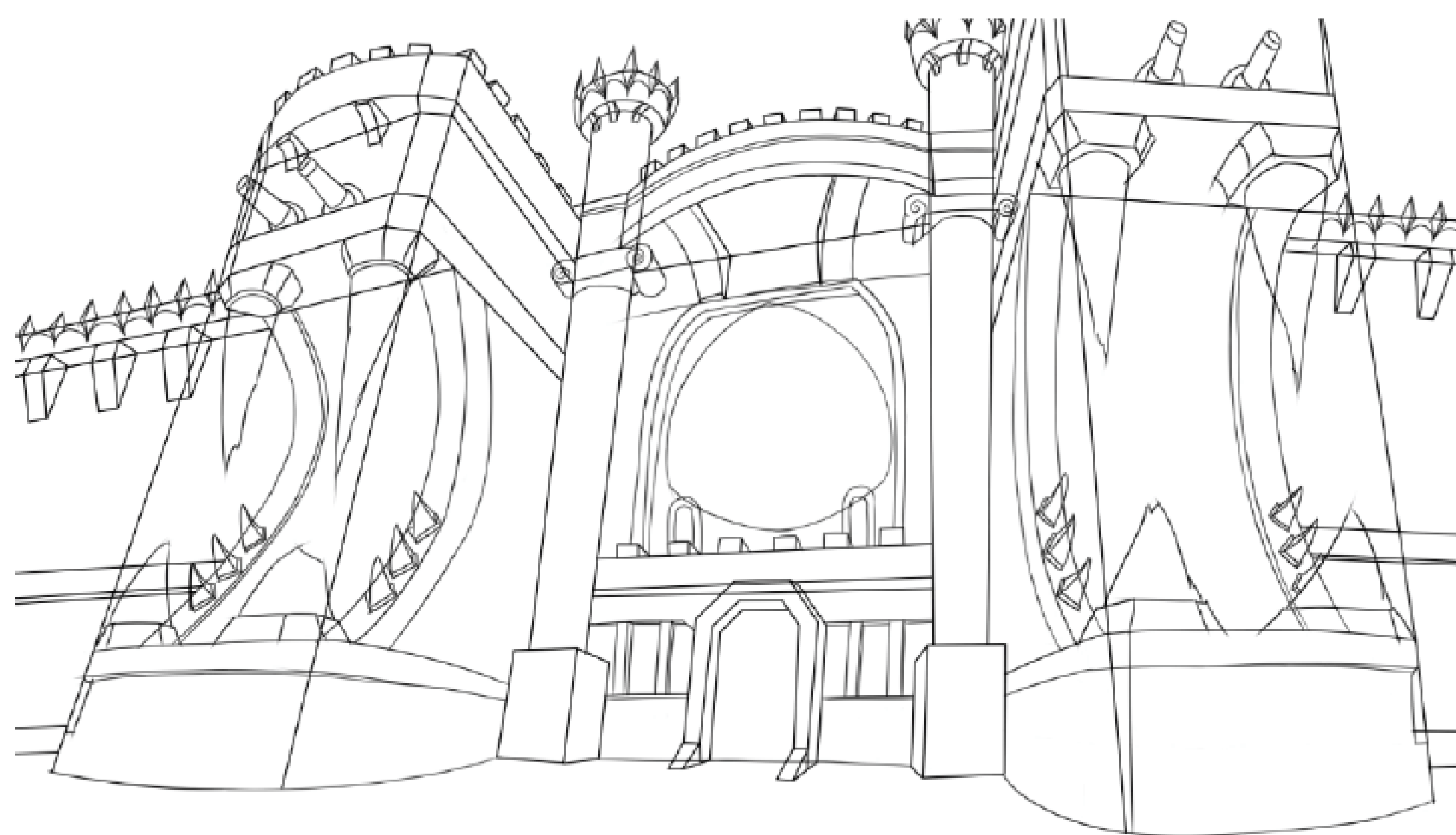
2 根据建筑的外形线，绘制出建筑的透视关系图，使画面产生立体效果。





3 开始描绘场景的细节，首先绘制出场景建筑中比较大的部位的轮廓、透视和细节。





4 接着给中心建筑添加较小的附属建筑和细节部分。



5 继续给画面添加线条，绘制出建筑中的门和图腾、石雕等代表性装饰物，使场景更加贴近主题。

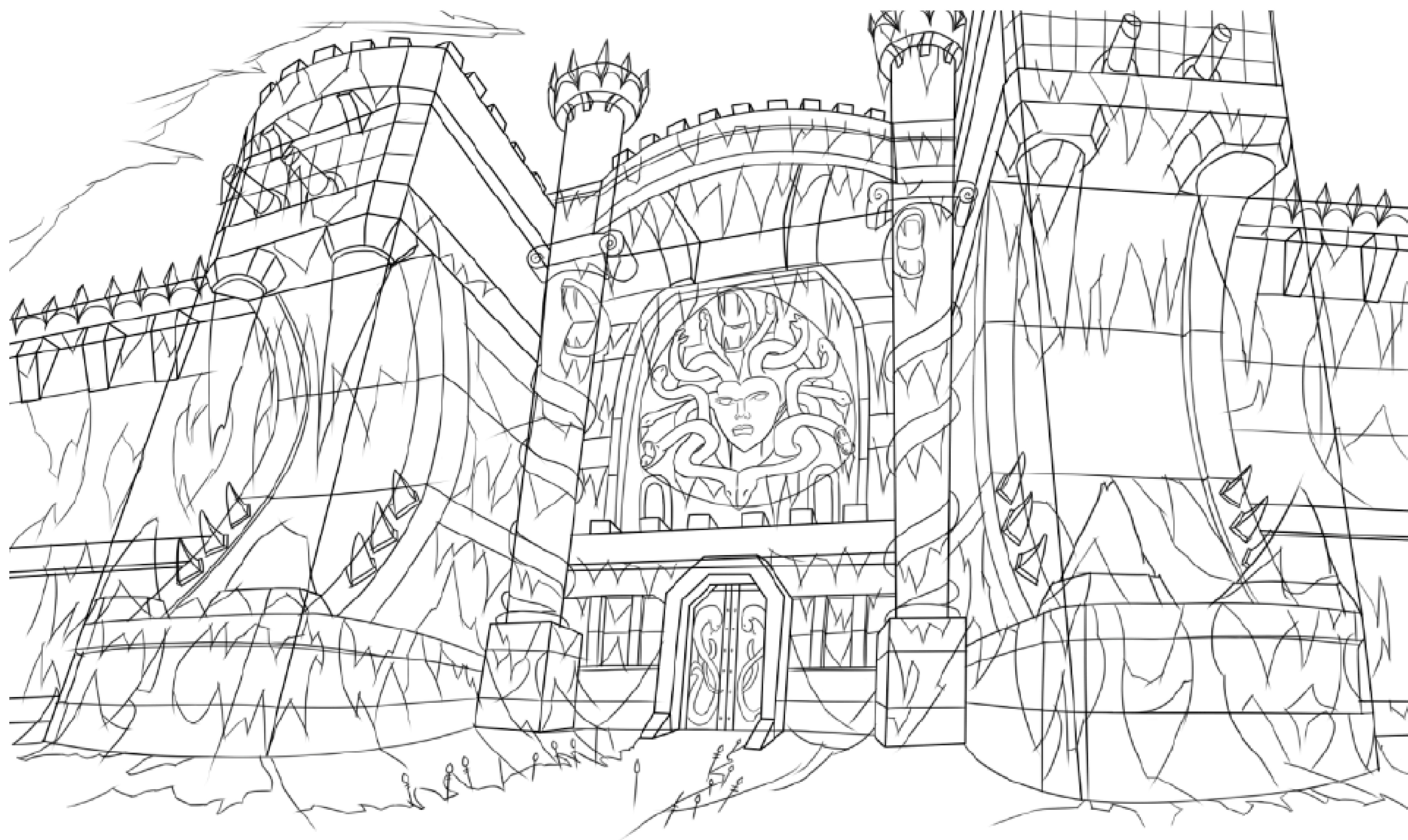






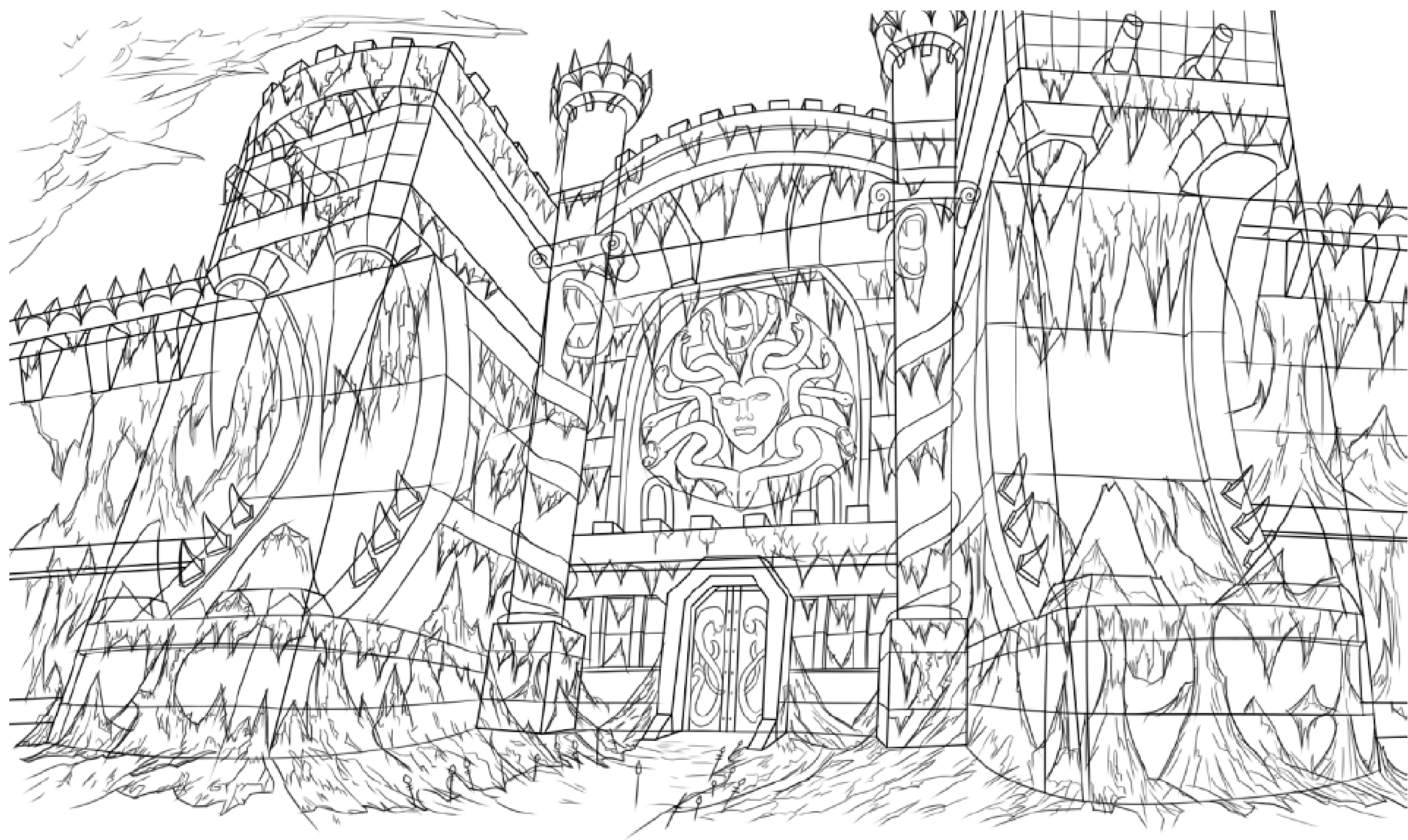
6 给场景中的建筑表面添加各种纹理线条，使画面更加丰富多彩。







7 绘制出场景中的大道和建筑上方的岩石，表达场景为地穴的效果。大致绘制出整个场景被冰凌覆盖的特效，给画面添加寒冷、恐怖的地穴感觉。





8 用不规则的、锐利的线条细致地描绘出冰凌阴冷的效果，使场景产生陈旧、迫人心魂的魔幻之感。

注意，绘制冰凌时，可以参照山脉的绘制技法。





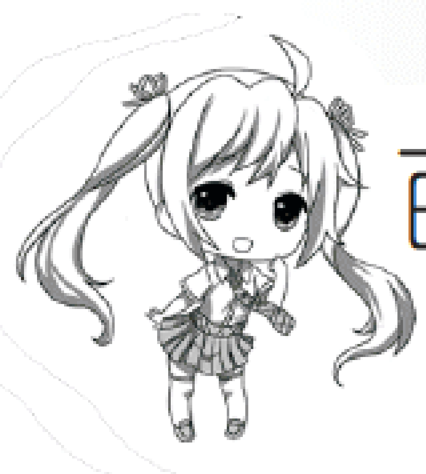


9 根据各物体前后位置和近大远小的透视关系，细致地擦去画面中多余的线条。注意冰凌覆盖的效果，冰凌有厚薄、清浊之分，在擦线条的时候可适当地表现出来，如大面积冰凌下的透视线可擦去，小面积的冰凌下的建筑线条可保留，视情况而定，画面自然即可。





10 用排线法给画面添加阴影效果，因为场景中有大面积的冰凌覆盖，而冰又有反光效果，所以不宜用过于浓重的阴影。幽冥地穴场景的最终效果图绘制完成。



8.3 未来科幻场景

太空和宇宙的场景在未来科幻题材的漫画作品中很常见，也是非常重要的一种场景表现。在宇宙和太空的背景表现中，有漆黑的天空、闪亮的行星，为了添加科幻题材的属性，也会适当地添加高科技的人造卫星或大型宇宙飞船等。



一般科幻题材的故事都跨越了我们现实所处的年代，而那个时候地球会变成一个完全机械化的行星：钢铁的城市，天空中各式各样的飞行器。

科幻类建筑是科幻场景中最为重要的部分，它们往往是科幻场景的主体物，它们通过奇异的外形让整个场景的风格更加明显。



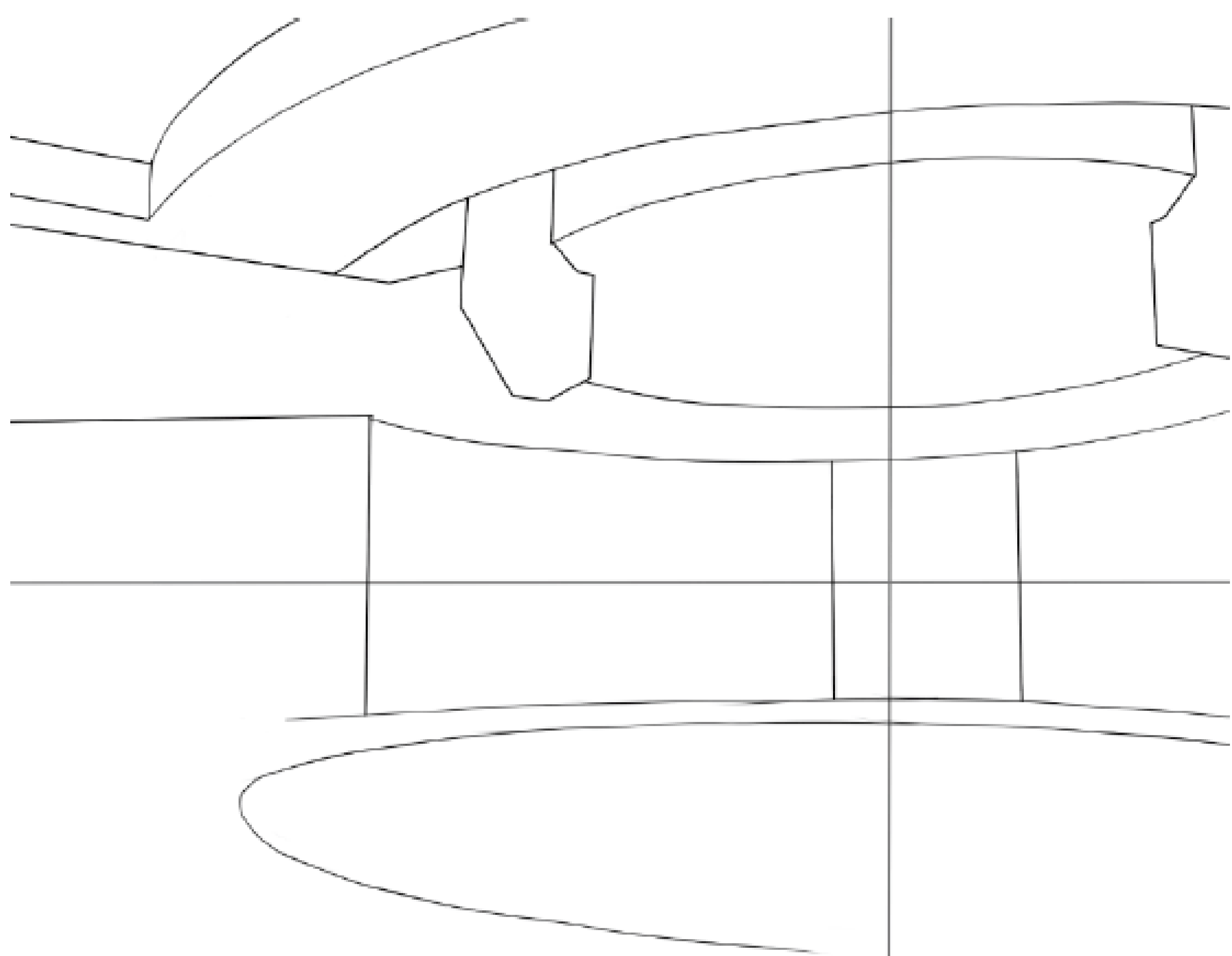


基地中心是未来科幻场景中不可或缺的一幕，整个基地由钢铁铸造，坚不可摧，各种复杂的零件和装备，体现了基地的先进性。



8.3.1　实战——基地中心

基地中心是未来科幻场景中必不可少的场所，机械化的风格和先进的技术设备是它的主要特征，下面一起来学习未来基地的绘制。



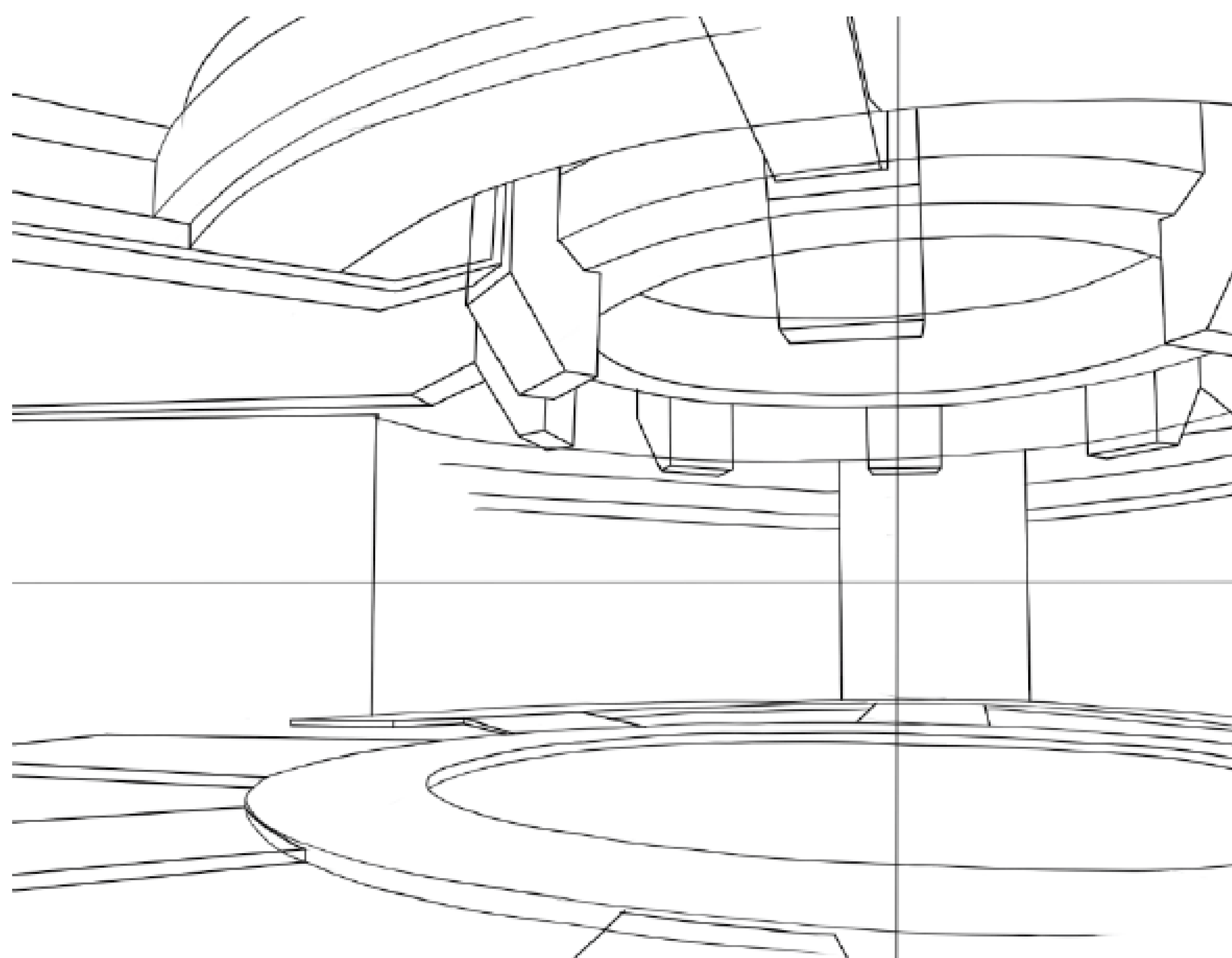
1 此处可用十字架构图，横向的为视平线，交点为中心点。

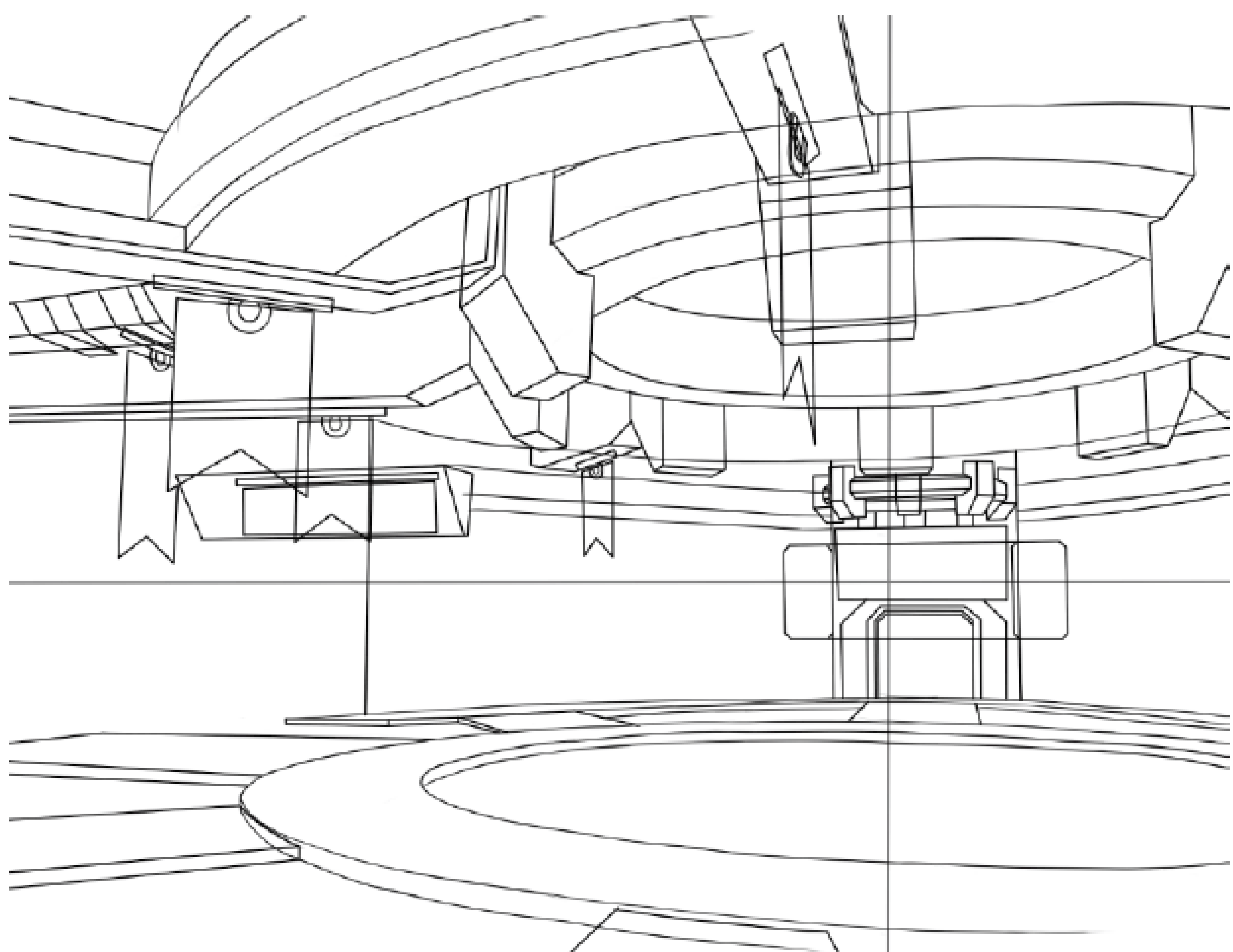
绘制出基地中心的基本线稿，标示出物体的大体形状和位置。



2 在线稿的基础上，将物体的透视效果表达出来，绘制出基地的露天屋顶和大体机械物件。

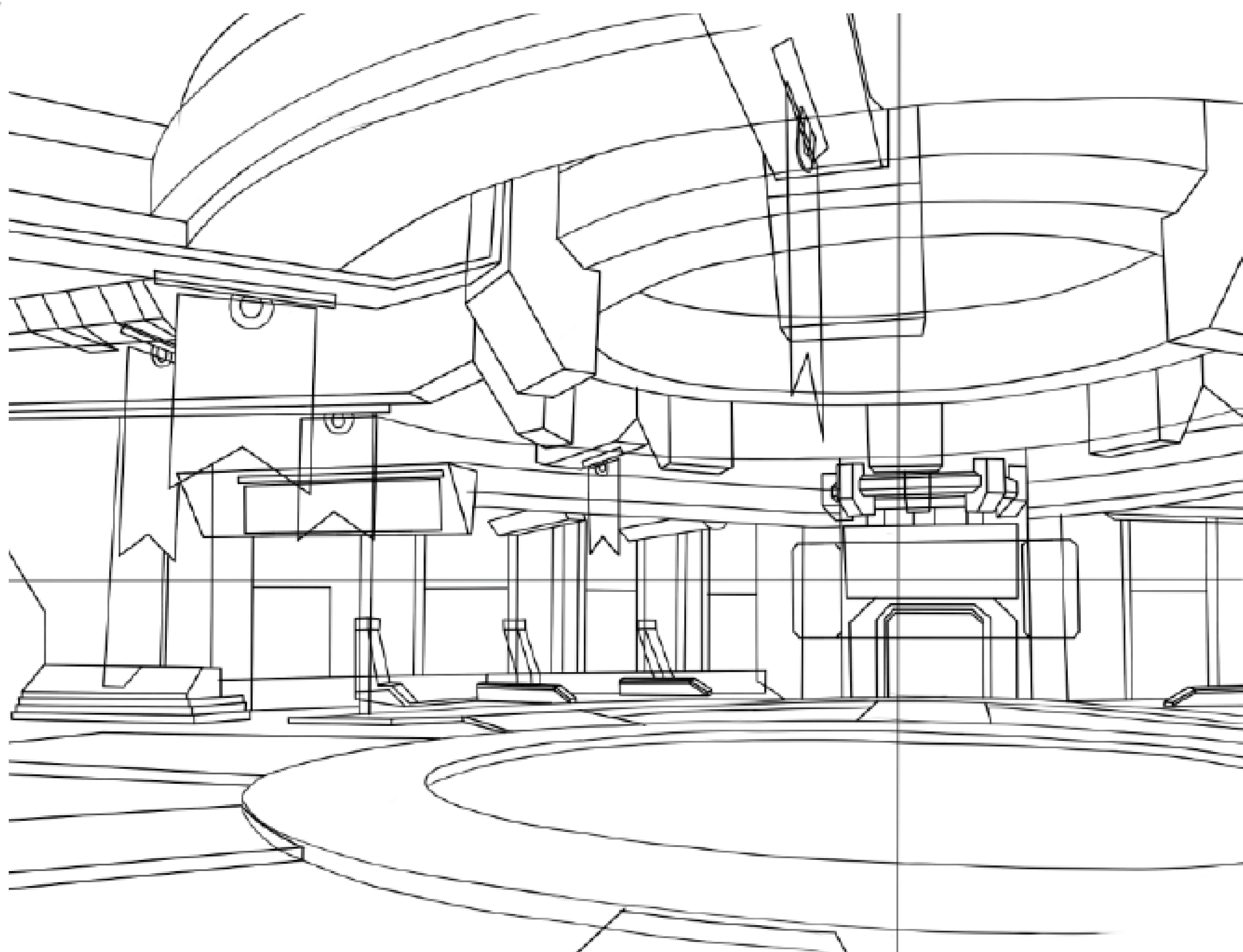






3 继续丰富场景，描绘出基地的大门、监视器、显示器等。



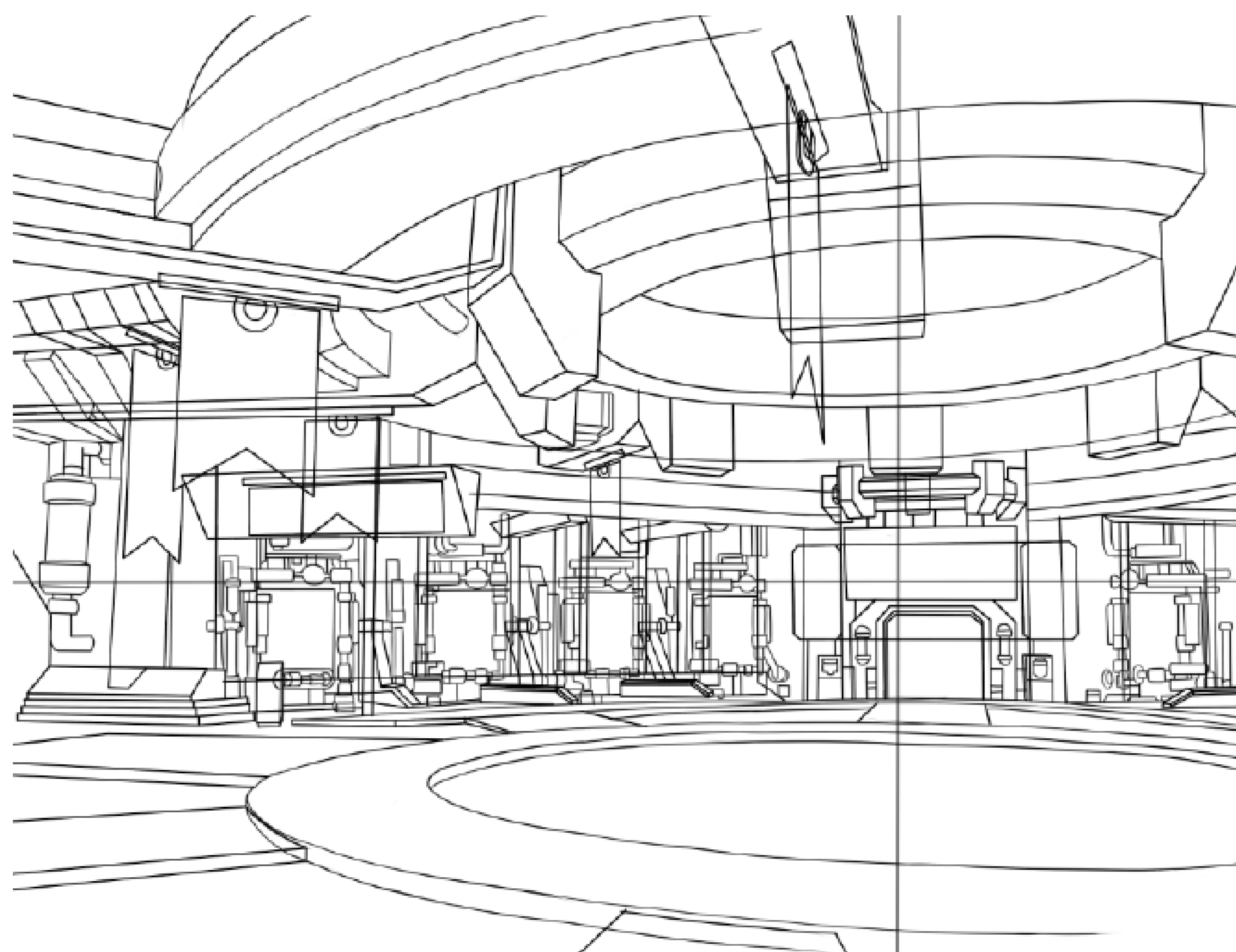


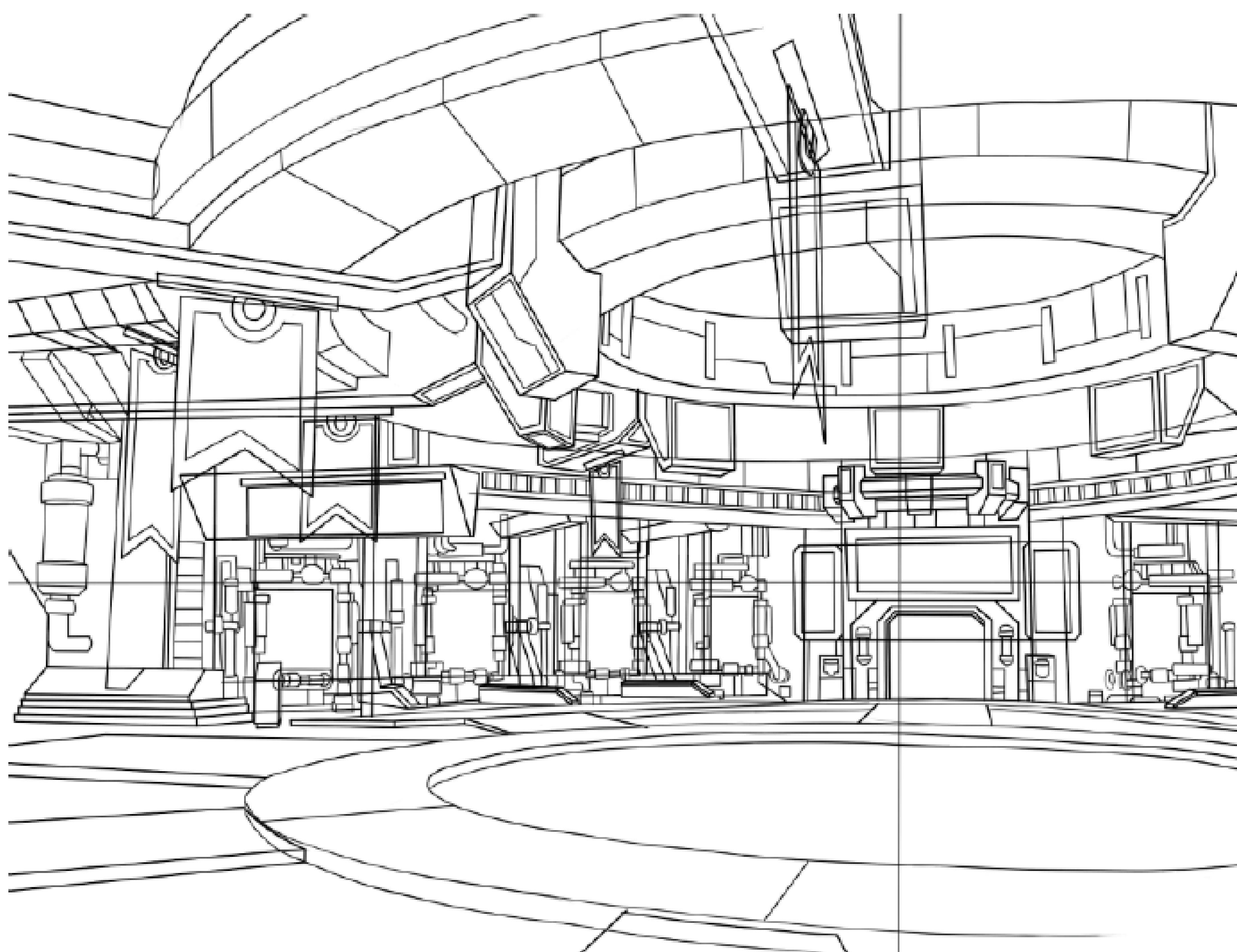


4 开始进行细节的描绘，先细化场景中的各部分形状，使整个基地大厅显现出来。

5 按照从左至右的顺序将基地内各部分的细节清晰完整地描绘出来。



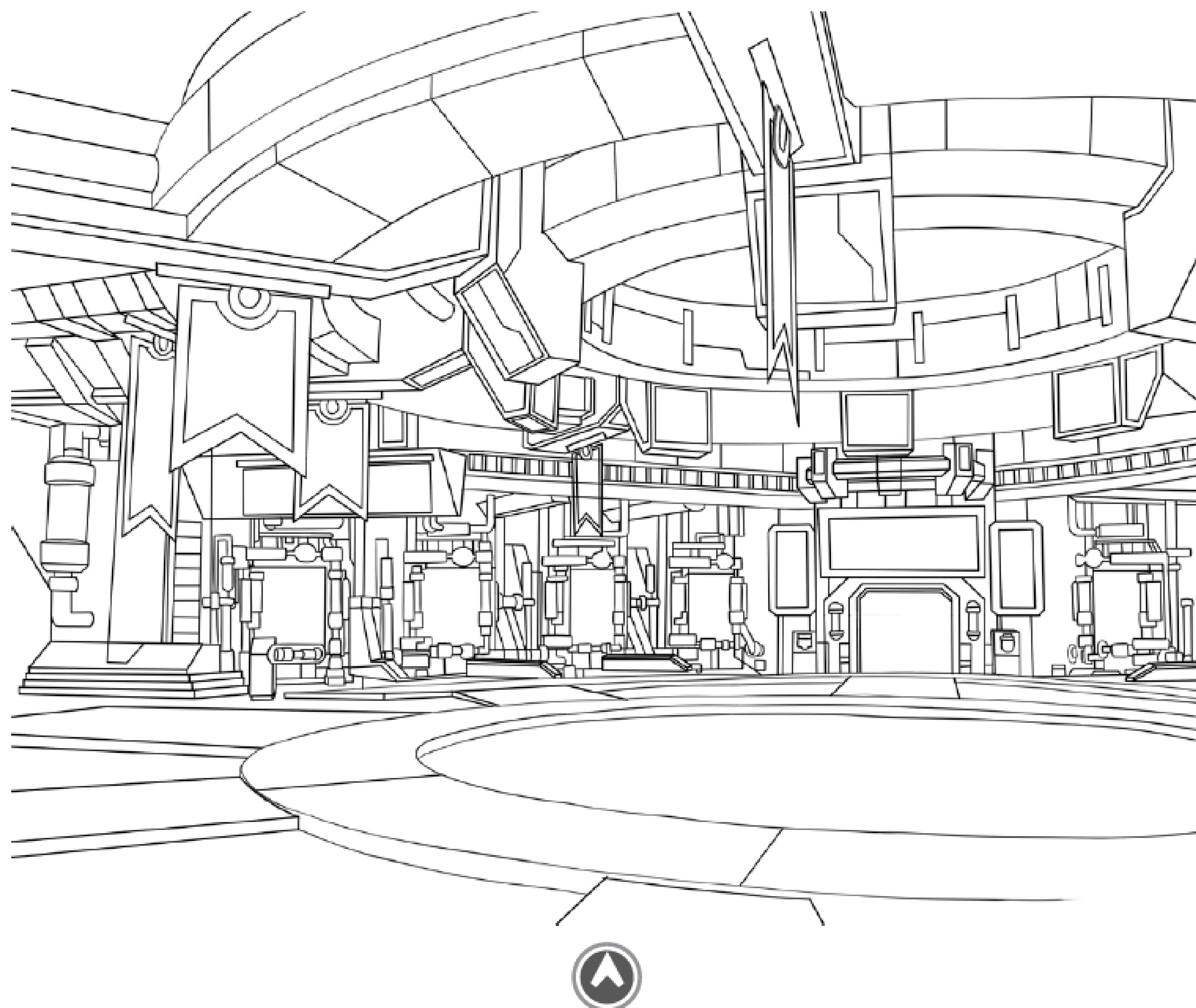




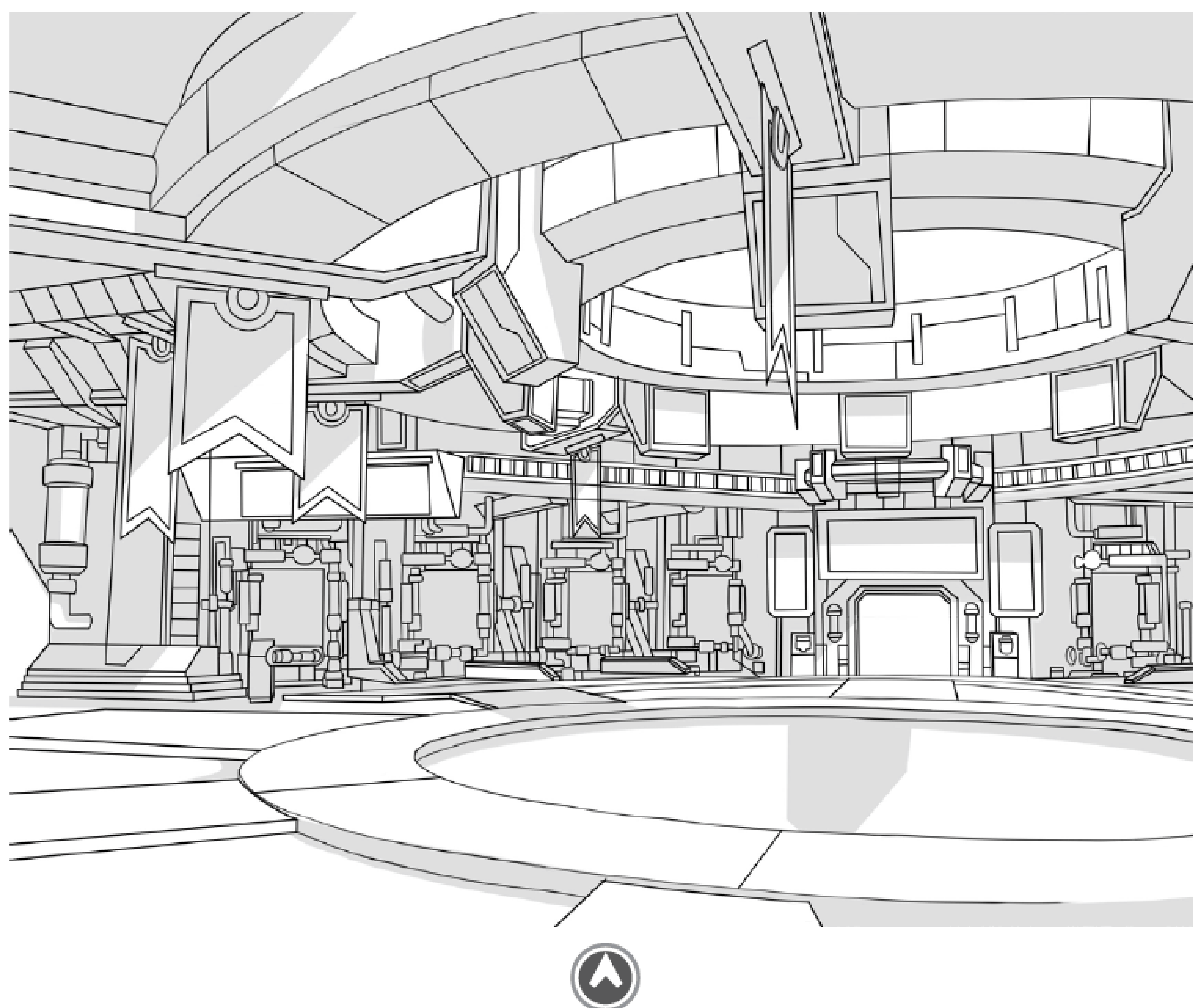
6 给场景各物体添加纹理效果和装饰线条等，使画面更加饱满。线稿草图绘制完成。







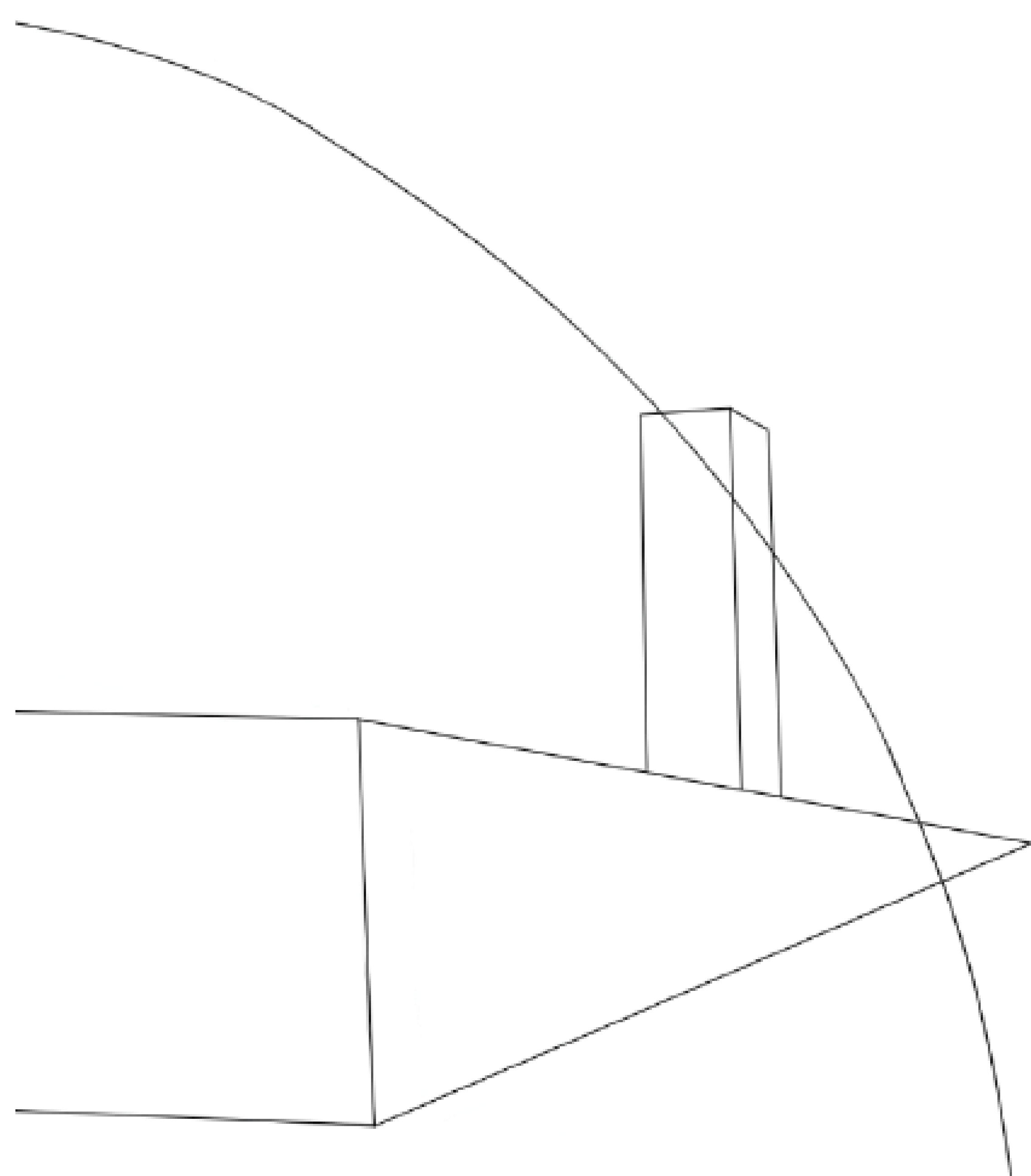
7 细致地擦去画面中多余的线条，因为画面较大，细节较复杂，所以擦线条的时候要特别注意各物体的位置和透视关系。



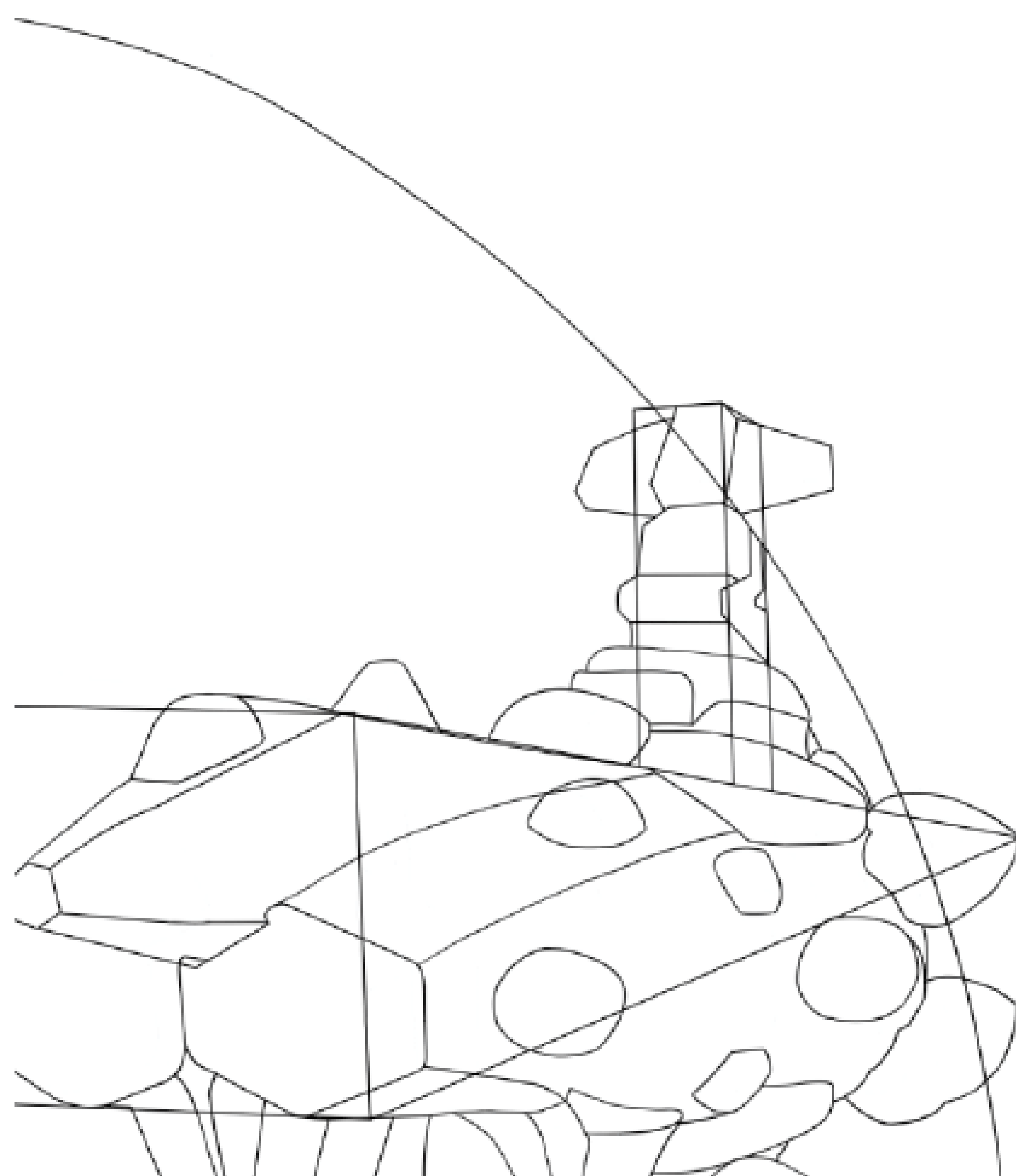
8 为场景选取光源，用灰度给画面添加阴影，使整个场景更加真实、立体。这样，未来科幻基地中心大厅的场景效果图就绘制完成了。

8.3.2 实战——未来飞行器

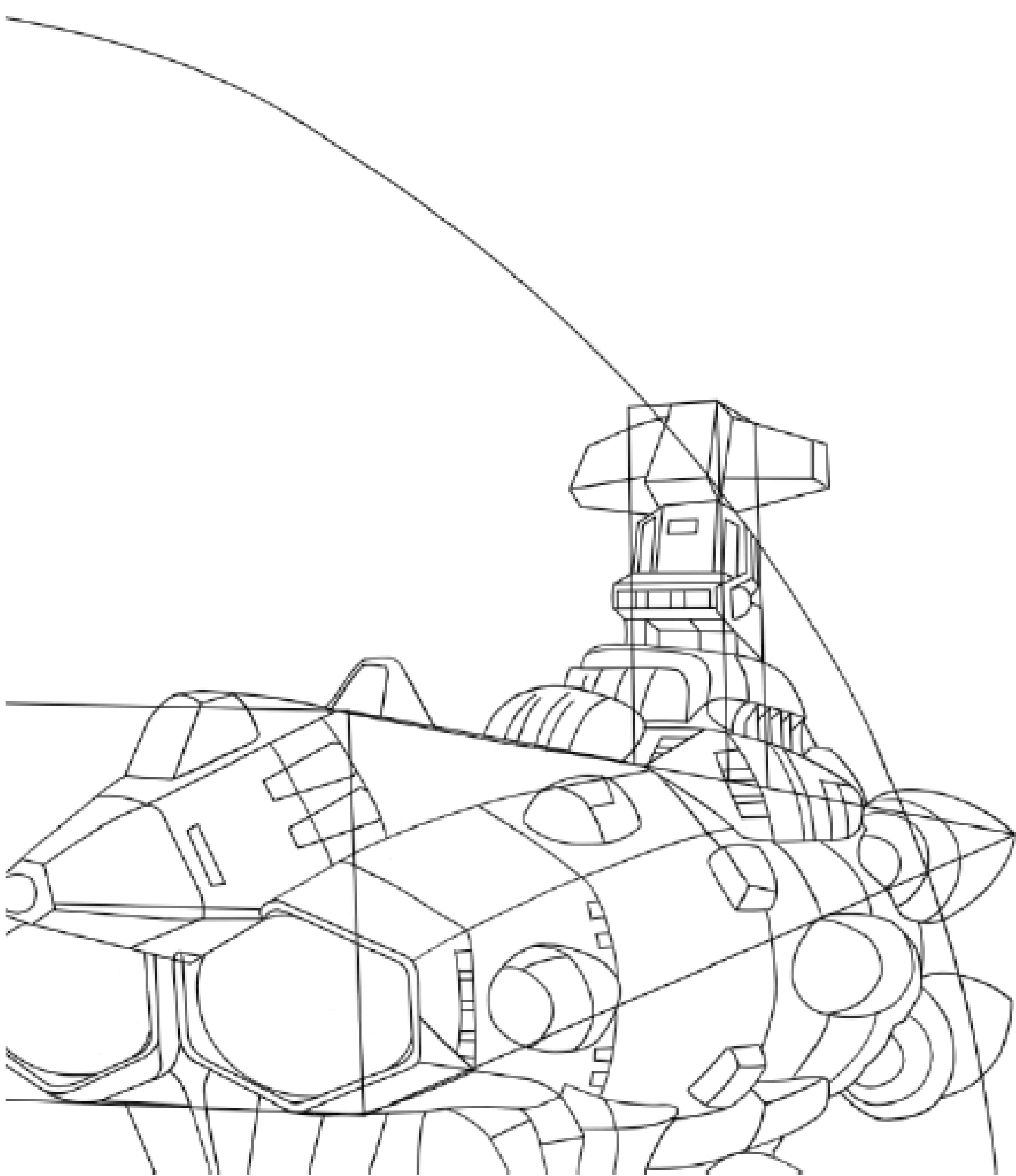
在科幻题材的漫画中，交通工具一直都是一道靓丽的风景线。下面一起来学习未来飞行器的绘制流程和技法。



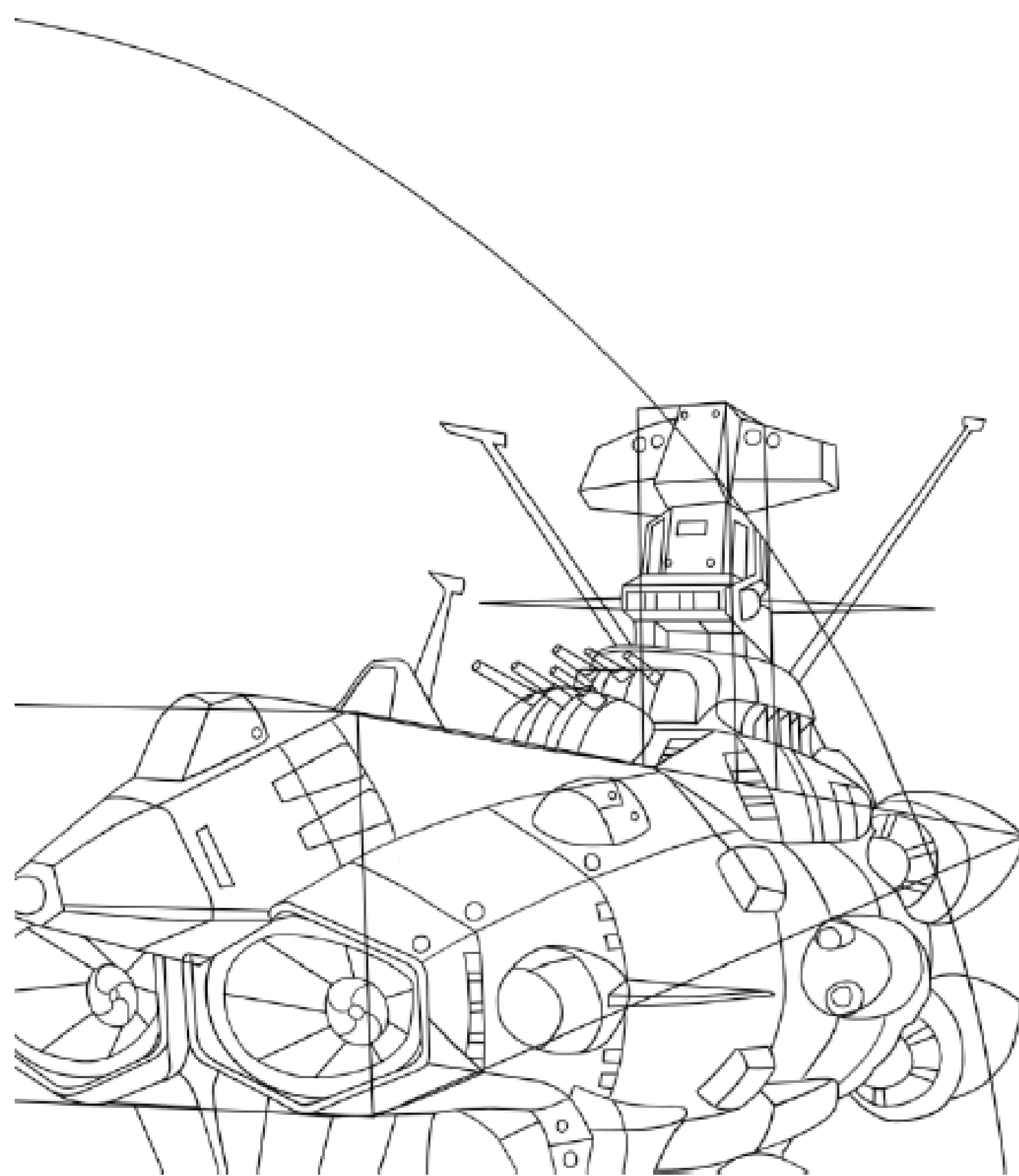
1 用简单的线条和几何形勾勒出场景中的飞行器及星球的外形线和透视效果图。



2 在上一层的基础上，绘制出飞行器的轮廓线和飞行器上各部件的外形线。

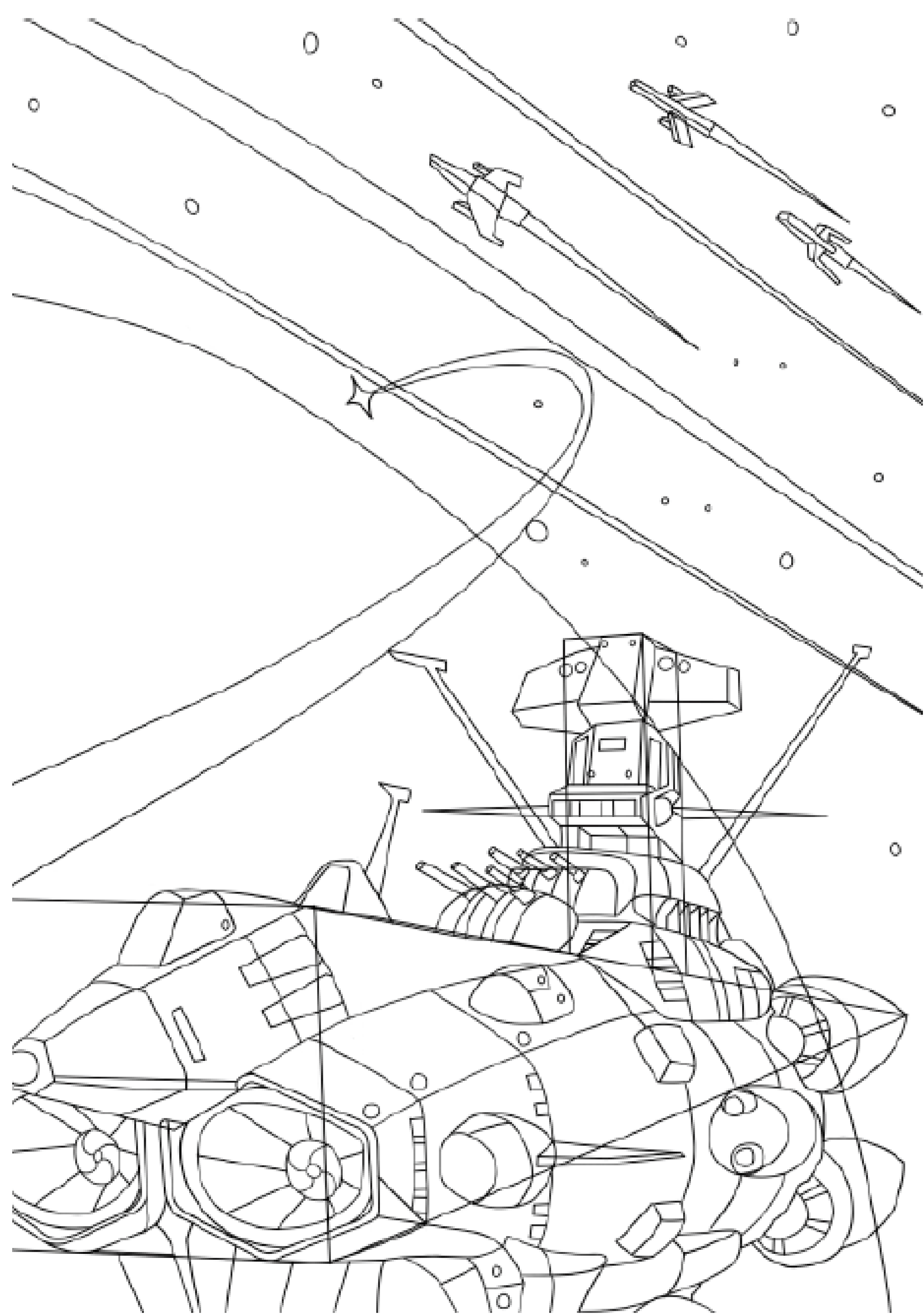


3 将飞行器的透视关系表达出来，并绘制出飞行器上的分区和装饰线条等。

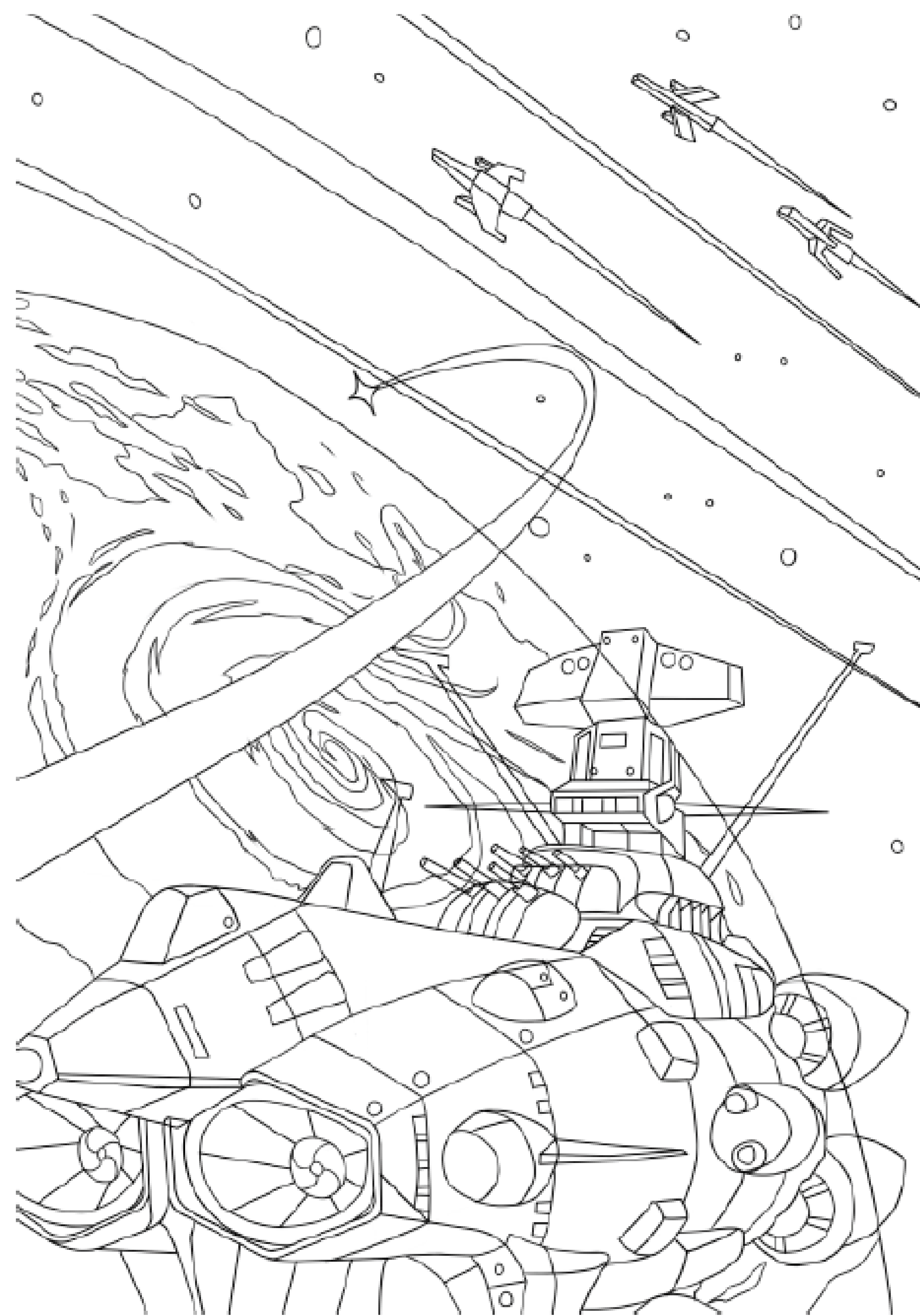


4 细致地绘制出飞行器的结构细节，使飞行器更加立体。





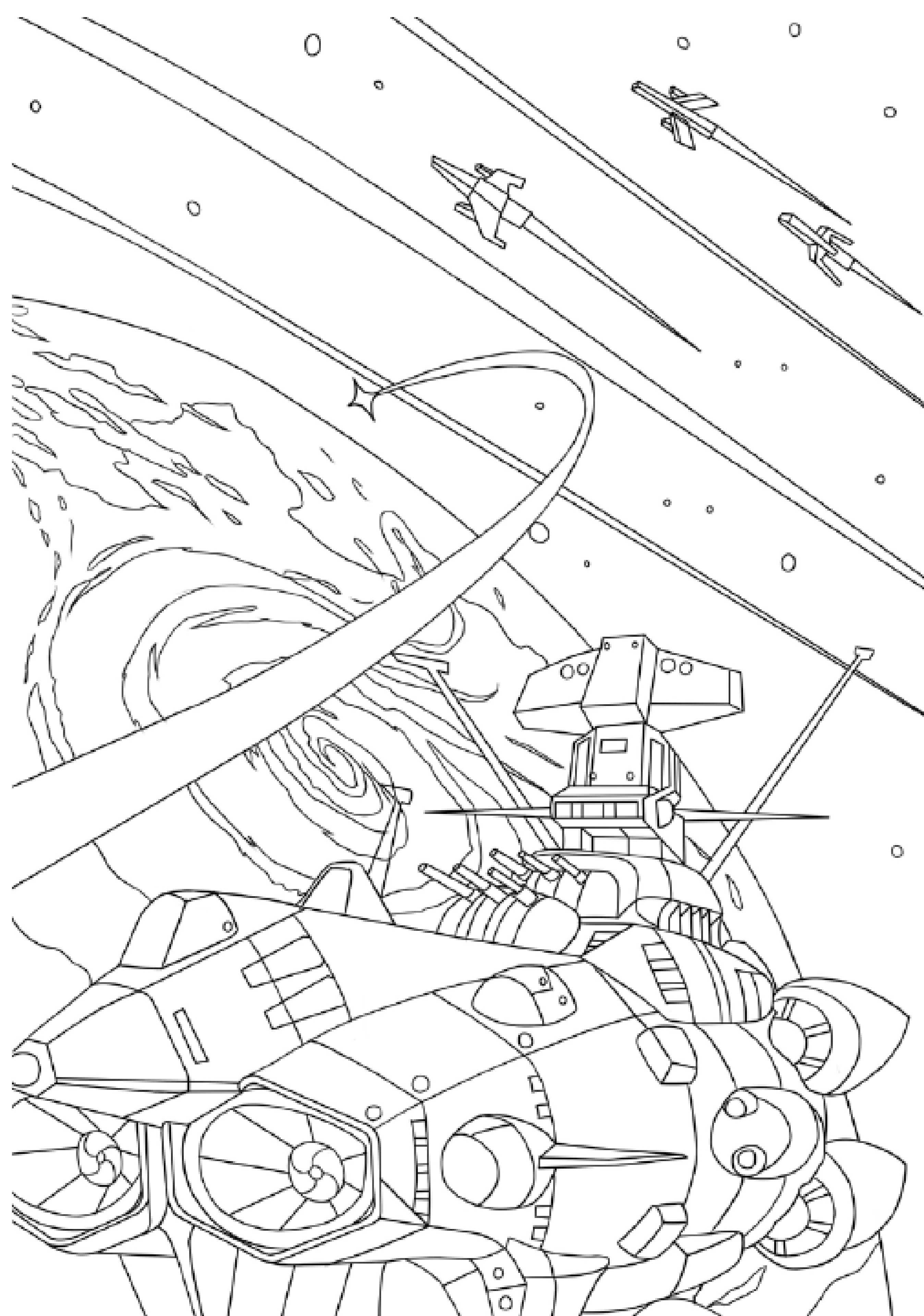






5 绘制出天空中的行星、远处的飞行器以及飞船飞过时留下的痕迹。

6 描绘出星球水陆的大致分布轮廓线，使画面更加丰富多彩。



7 细致地擦去画面中多余的线条，使画面产生层次感和空间效果。注意飞行器的透视关系以及各物体的前后位置。





8 用灰度给画面背景添加暗部，让宇宙空间凸显出来。给行星表面填充颜色，使星球地面水陆分明。给飞行器绘制出光影效果，使飞行器更加生动、立体。



8.4　Q版场景

Q版是在写实的基础上提炼出来的一种风格符号，其造型手法比较夸张，更具趣味性。这一可爱、大方、新颖、有朝气的新画种，正被各年龄阶段的人所接受和喜爱。



Q版场景，建筑轮廓分明，造型简单可爱。绘制此类场景时，要注意画出明显的结构，掌握好建筑的基本构造。



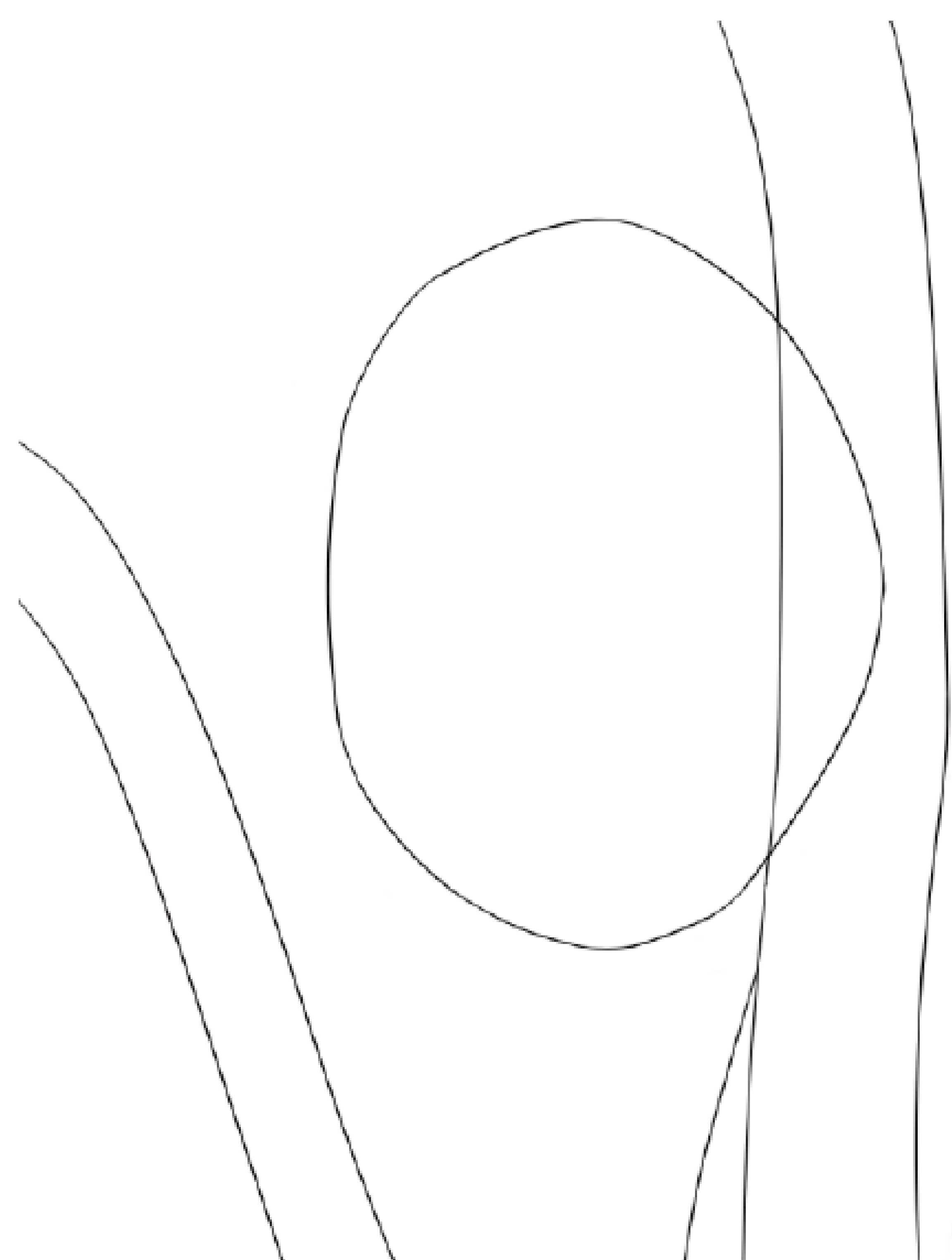
右图场景梦幻、夸张、形象，它活泼可爱的造型，引得无数人为之流连忘返。



一个受欢迎的Q版形象不仅需要具备基本的特征，还需要拟人化的元素，近来流行的《熊出没》作品正是以此吸引了大批的观众。

8.4.1 实战——玉米房子

Q版房屋的造型不但来源于现实世界中的建筑，同时也来源于各种动植物以及各种物品，下面以玉米房子为例来学习Q版房屋的绘制。



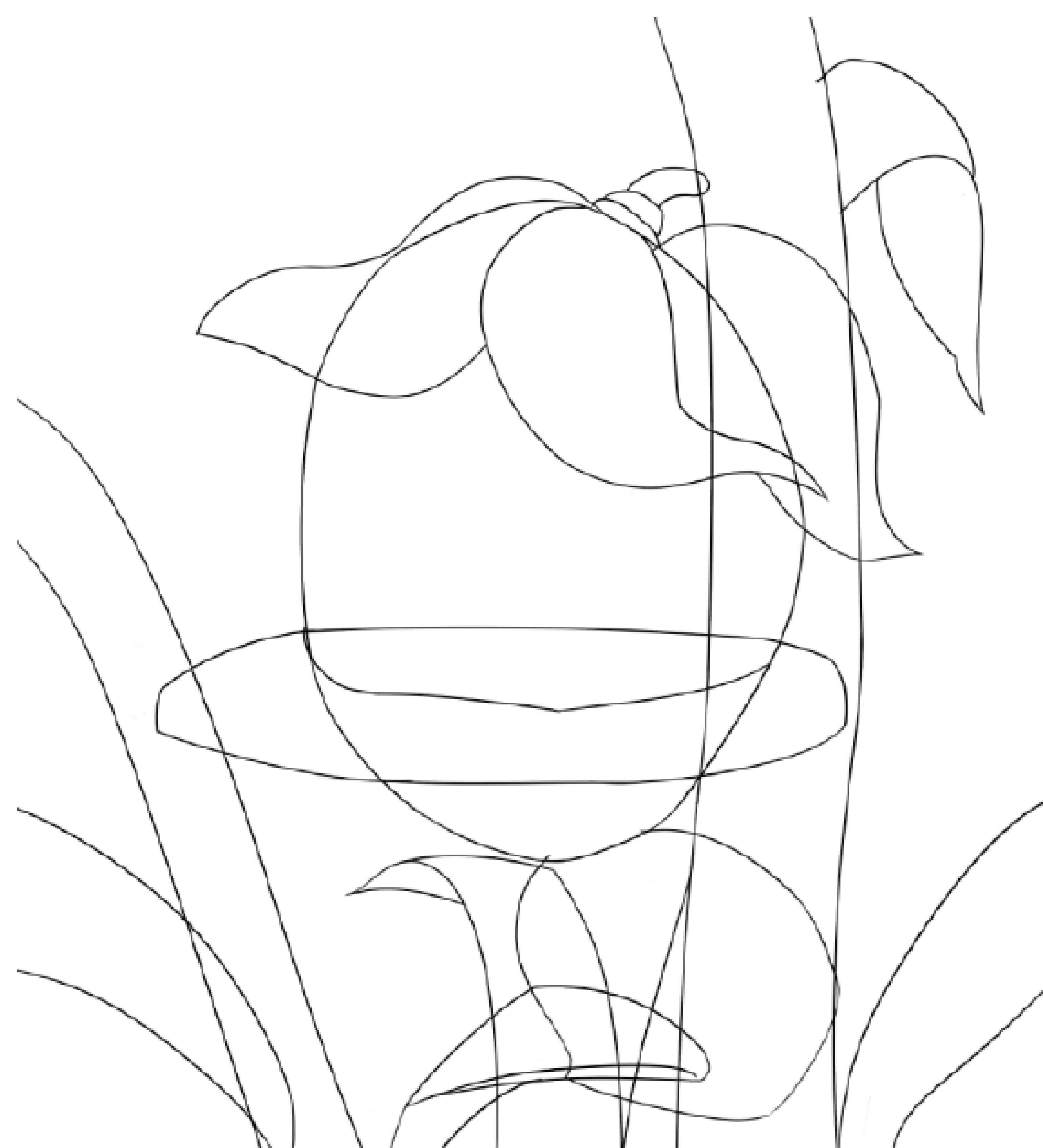
1 将场景中主体物体的外形用简单的线条和几何图形大致地表达出来。



2 在玉米房子的枝干上添加大片的叶子，使场景的大致外形呈现出来。



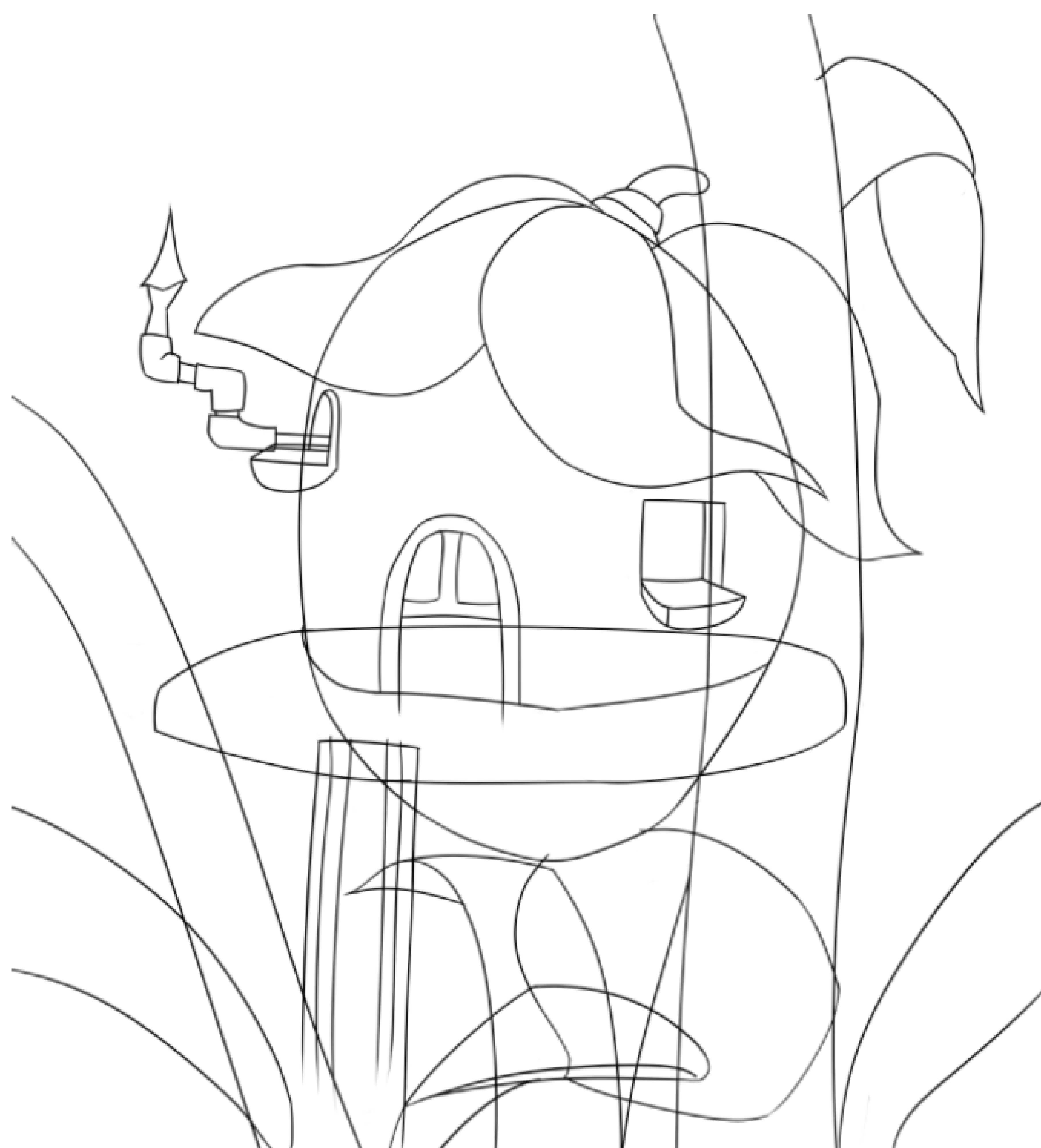




3 开始玉米房子的绘制，在椭圆形的玉米上添加线条，绘制出屋顶和地板的外形线。





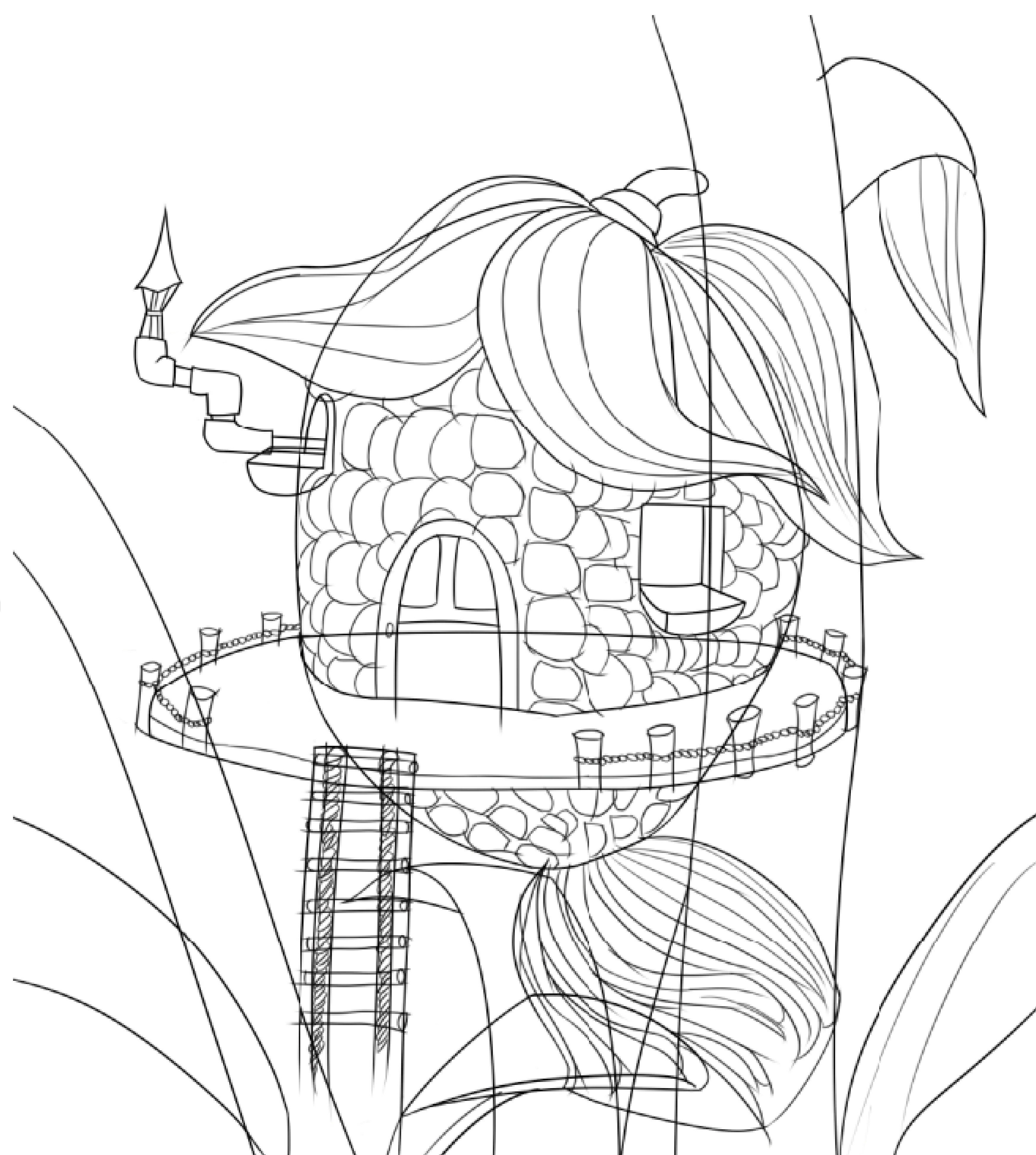


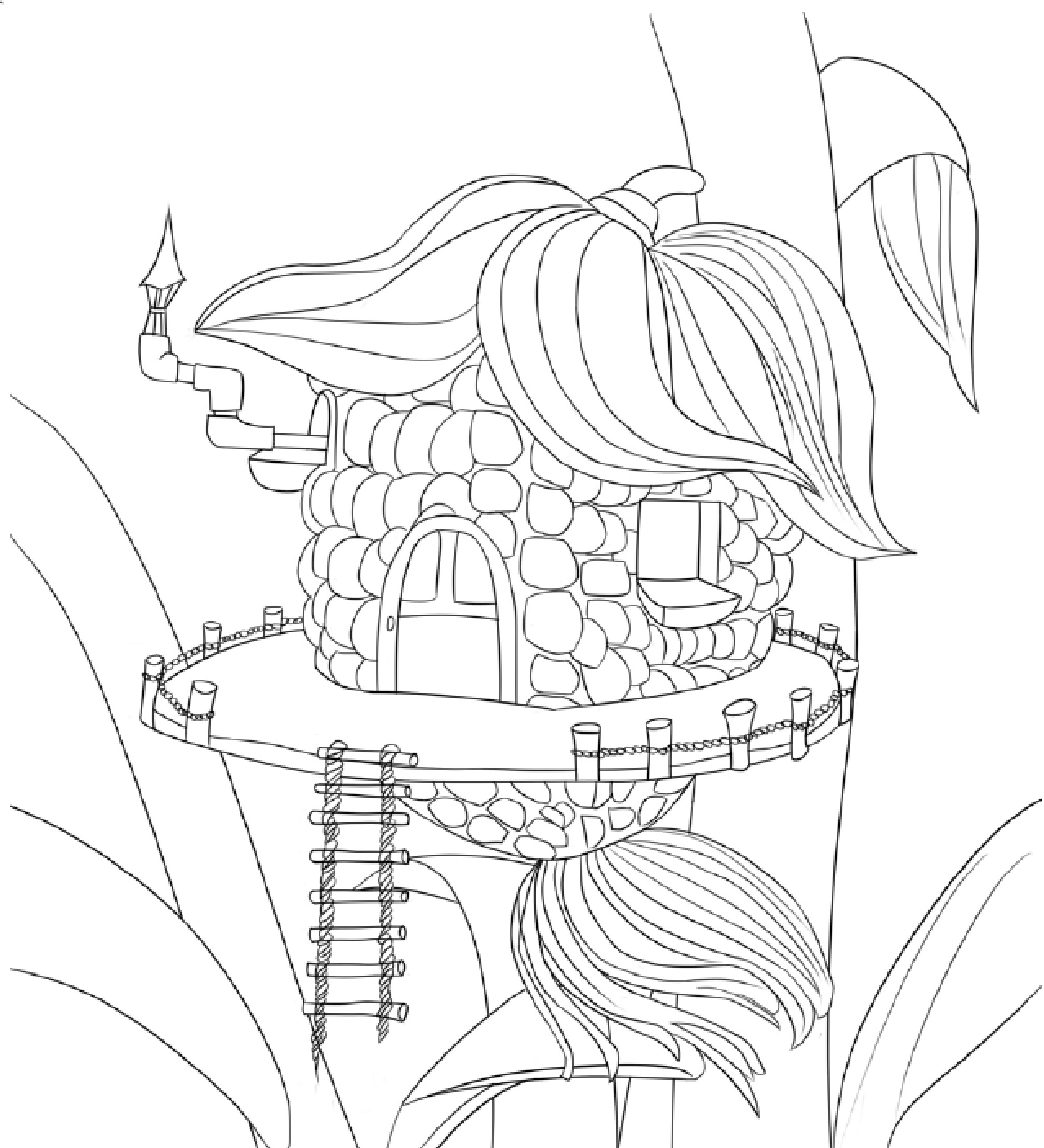
4 给房子添加门、窗和楼梯等物，使房子的样貌初步呈现出来。



5 描绘出房子的细节部分，将房子墙体的玉米粒、屋顶的叶脉、围墙等效果细致地绘制出来。





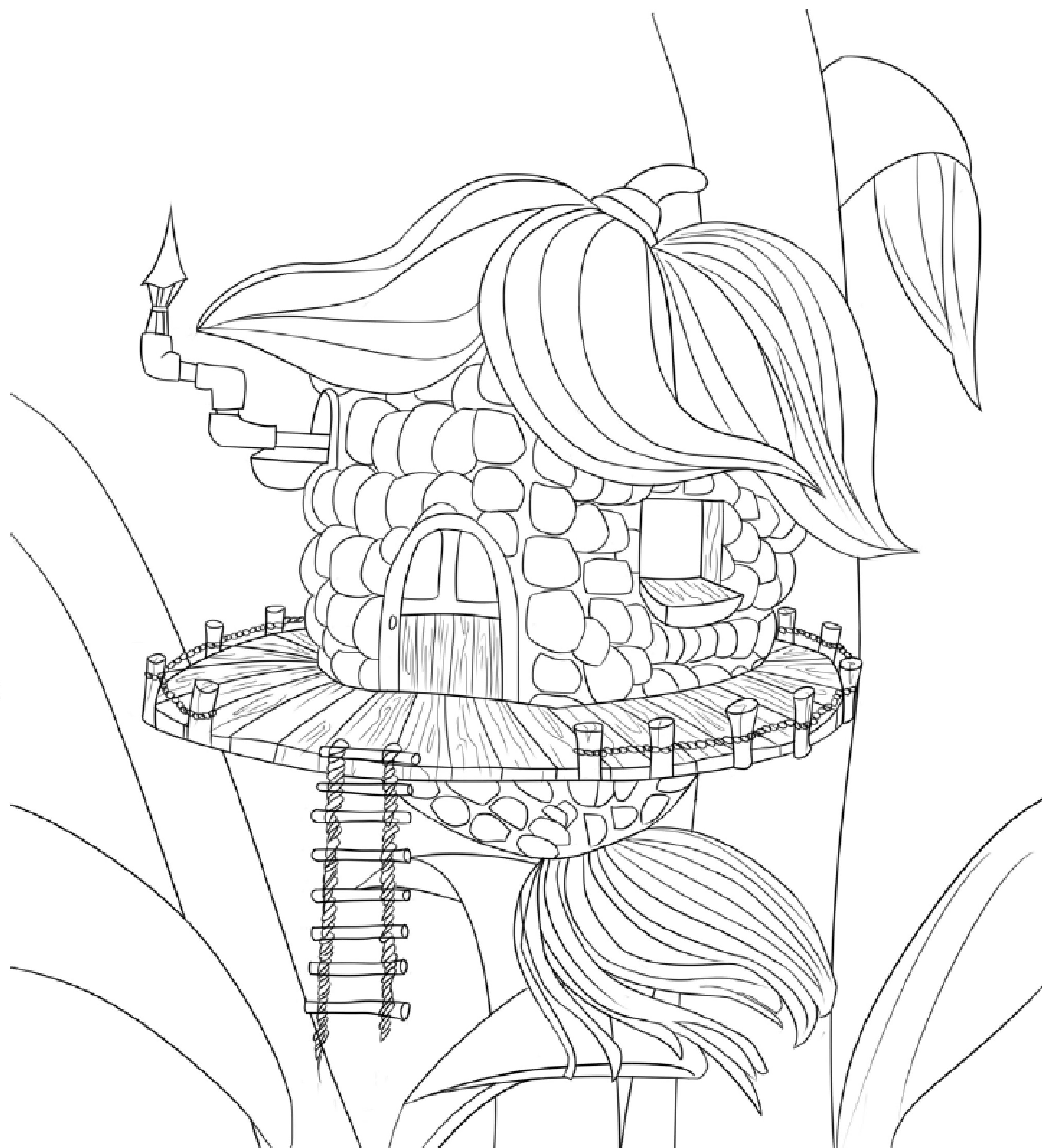


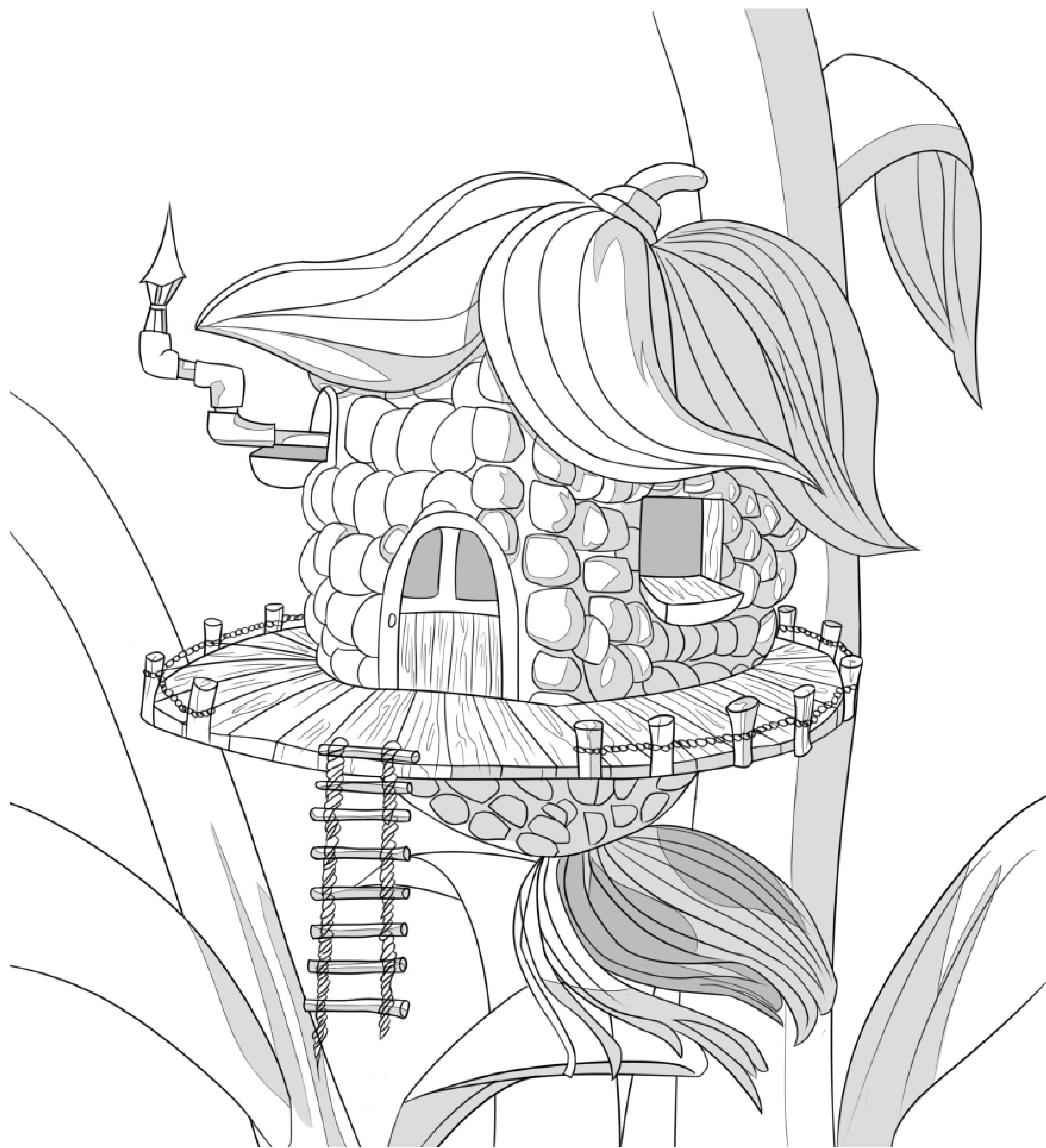


6 擦去画面中多余的线条，使画面在视觉上干净、清爽，更加有层次感和空间感。

7 给房屋添加细节，用长短不一的直线和不规则的曲线表达地面、门窗等物的木质效果，使画面更加丰富多彩。





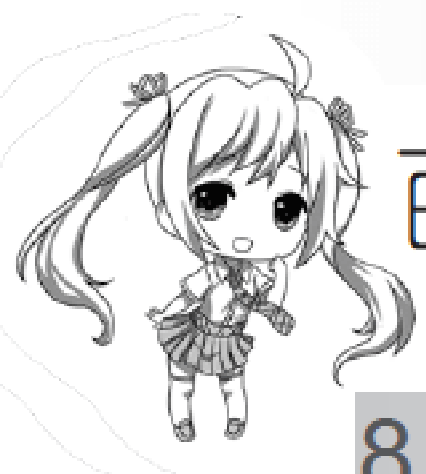


8 用不同深浅的灰度给画面添加光影效果，使画面更加生动立体。

Q版场景，无论是画面语言还是对于颜色的运用，以及对物体独特的造型，都需要大量时间去思考，并且要有丰富的想象力和创造力作为基础，要贴近于生活而不能完全流于形式，更要符合人们的视觉习惯，遵循“近大远小，近宽远窄”的透视规律。

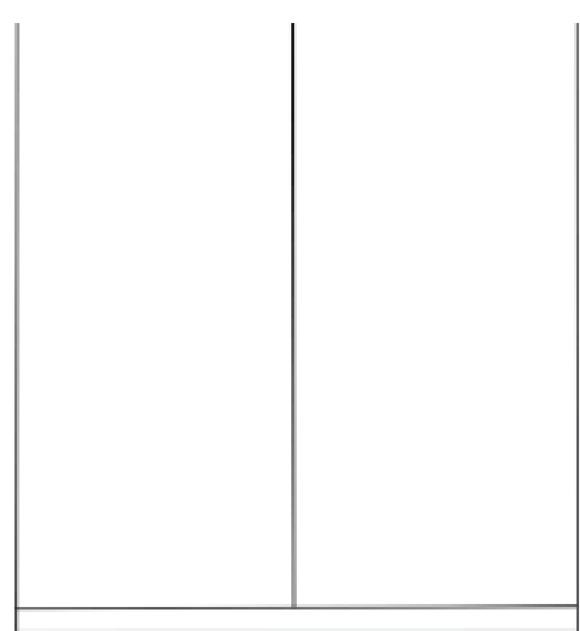
要想画好一幅好的卡通场景，必须要有极强的造型能力和变通能力，加上丰富的知识和对于色彩的熟练掌握。Q版色彩是比较明快、夸张的，有别于其他风格场景，对于设计者的基本功和色彩感觉以及知识面都是极大的挑战。

多看、多画、多临摹，是绘画的基本要求。



8.4.2 实战——快乐的懒羊羊

国产原创系列动画片《喜羊羊与灰太狼》是耳熟能详的一部作品，其中懒羊羊这一人物形象给人留下了深刻的印象，下面一起来学习有关懒羊羊的场景绘制。

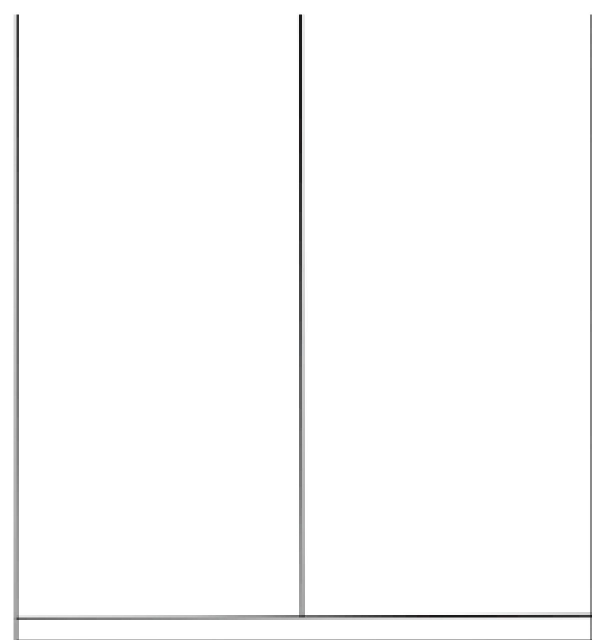


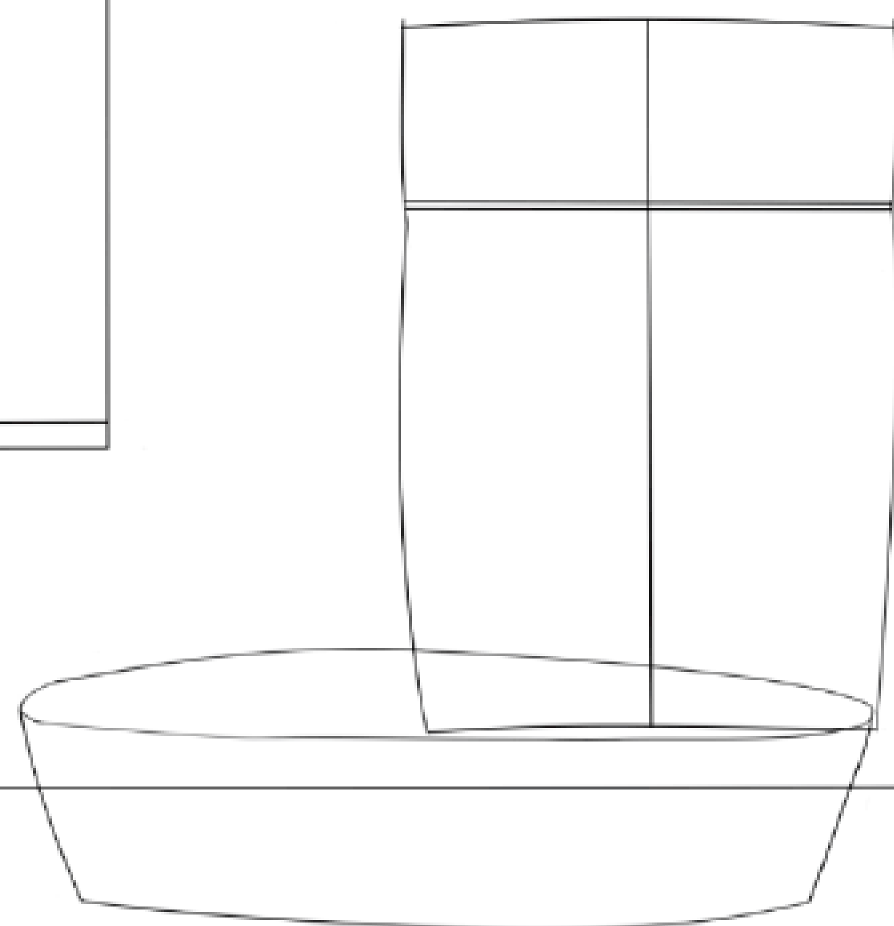
1 这一室内场景只体现在一个平面内，没有建筑的进深等辅助，所以在此以地面线为基础，绘制出墙面上窗户的外形线。

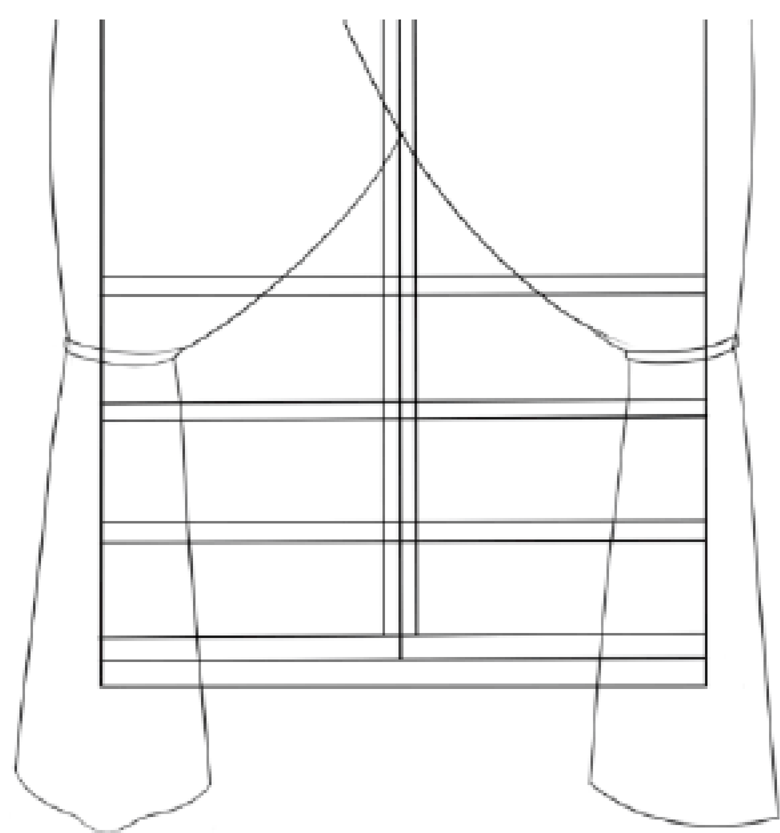


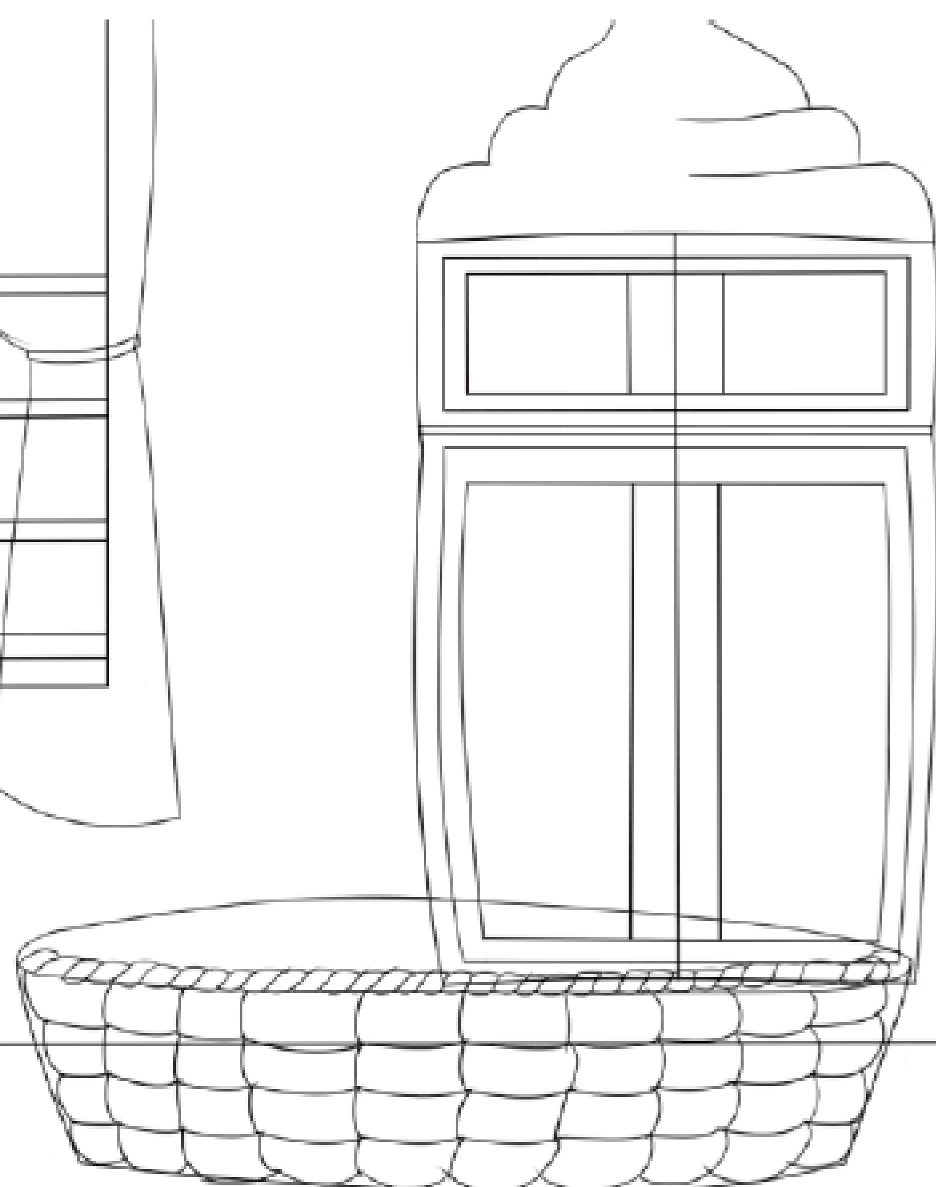
2 根据地面线，绘制出室内大件家具的基本外形轮廓线和透视效果。







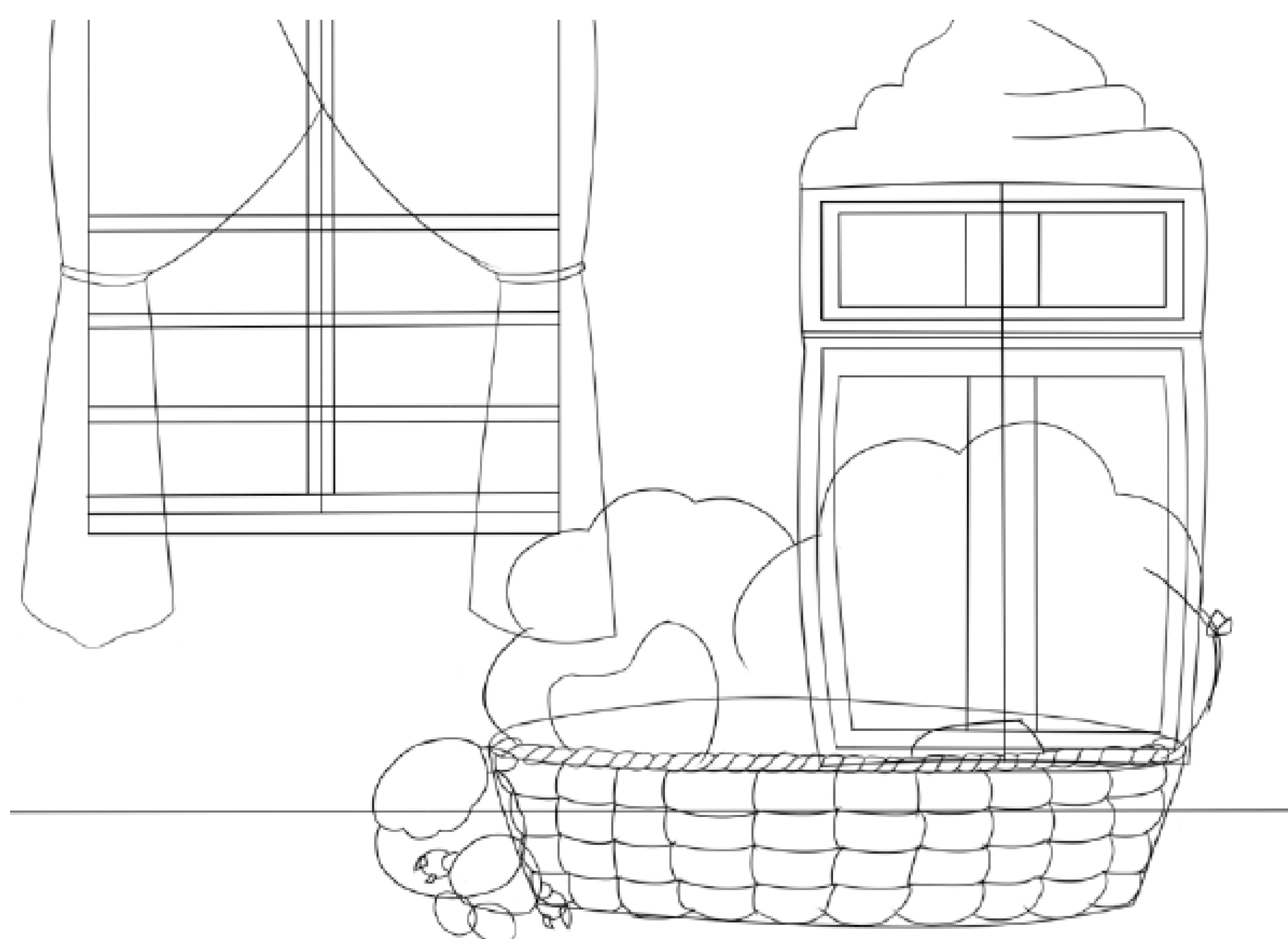




3 描绘出场景中的窗户和窗帘，并将物体的细节部分绘制出来，使画面产生立体感。







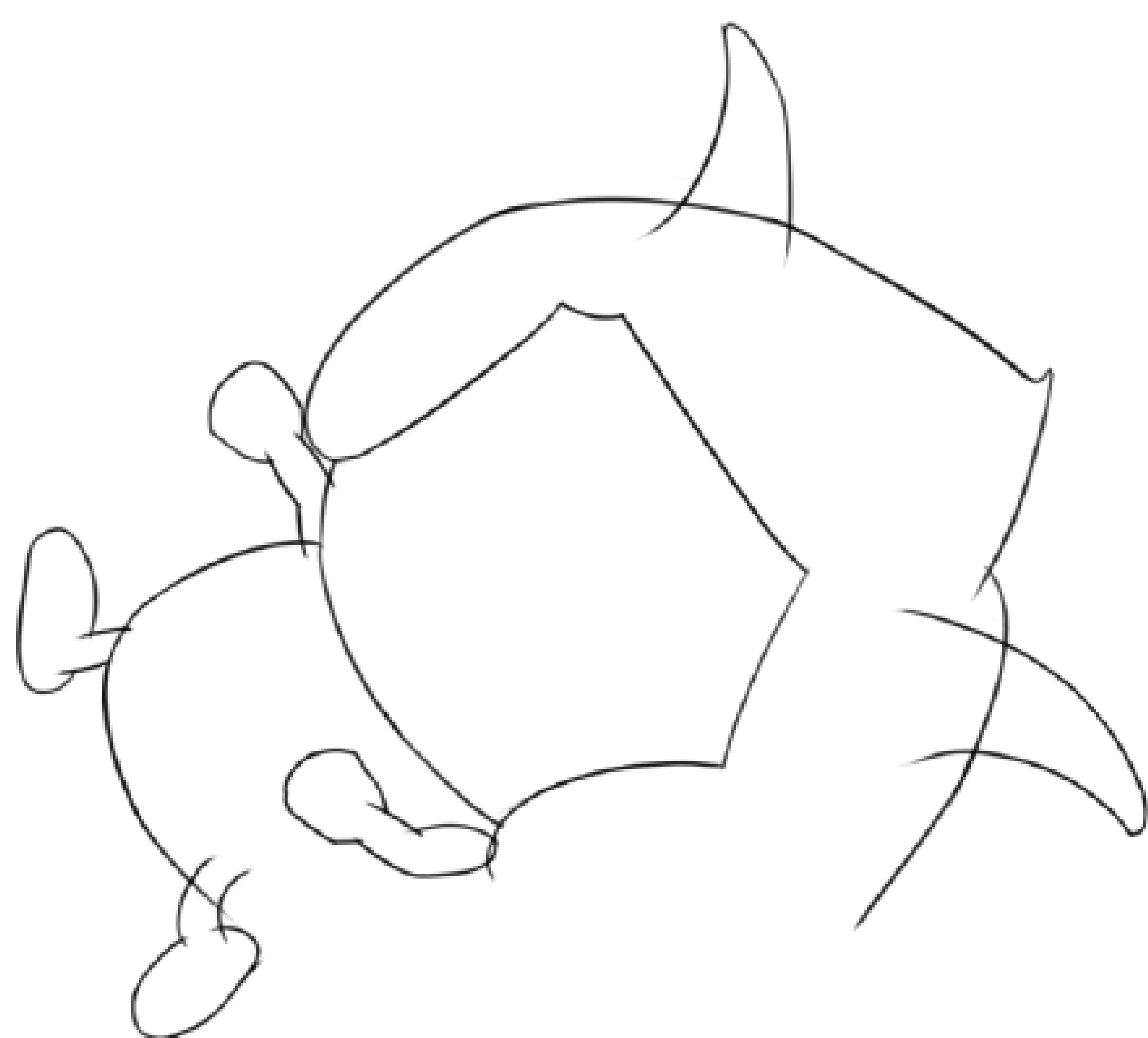
4 继续丰富画面，绘制出场景内小的道具，如布娃娃、抱枕等物。



5 给整个场景添加装饰线，如墙面、窗帘上的装饰花纹，地面的纹理线，飘散的羽毛等。









6 给画面添加主角人物——懒羊羊，用简单的线条将主角的大致轮廓线描绘出来。





7 仔细地描绘出懒羊羊的外形线。







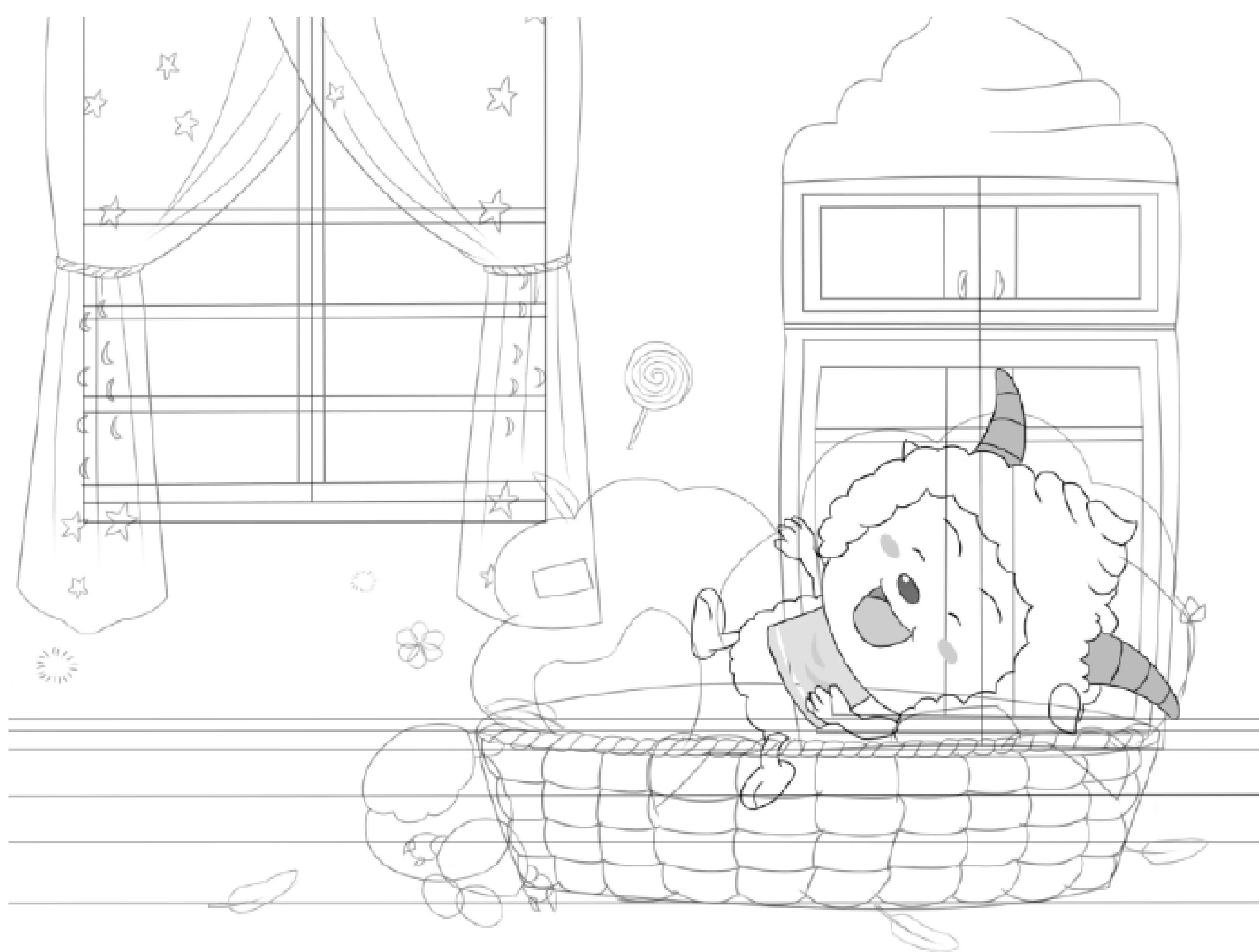
8 给懒羊羊添加五官、手指、脚趾等细节部分。

9 擦去画面中多余的线条。

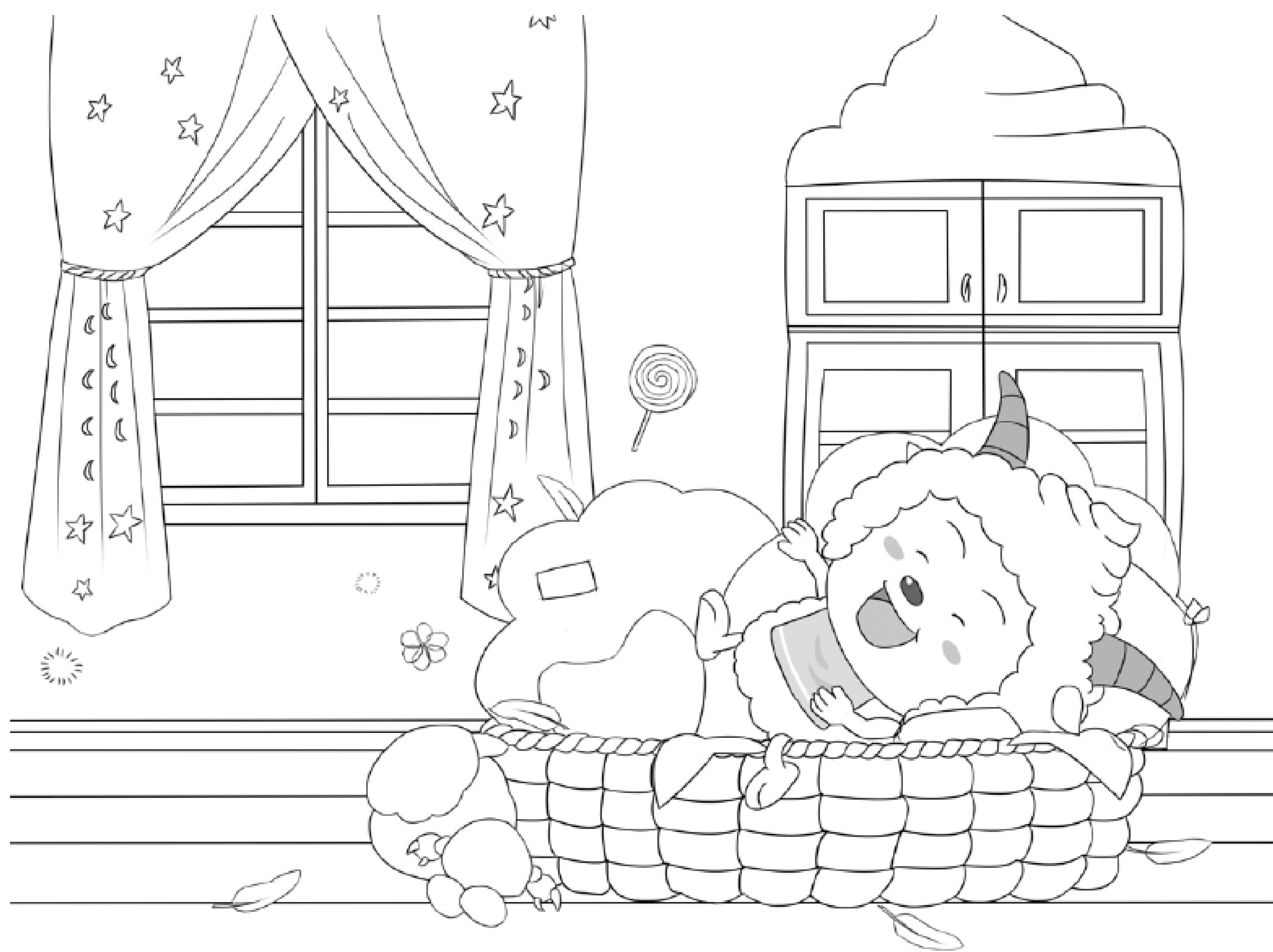



10 用灰度给懒羊羊添加效果，使人物更加活泼、生动。

11 调低背景各图层的透明度，凸显人物在场景中的效果。







12 细致地擦去画面中多余的线条，完成场景线稿草图的绘制。



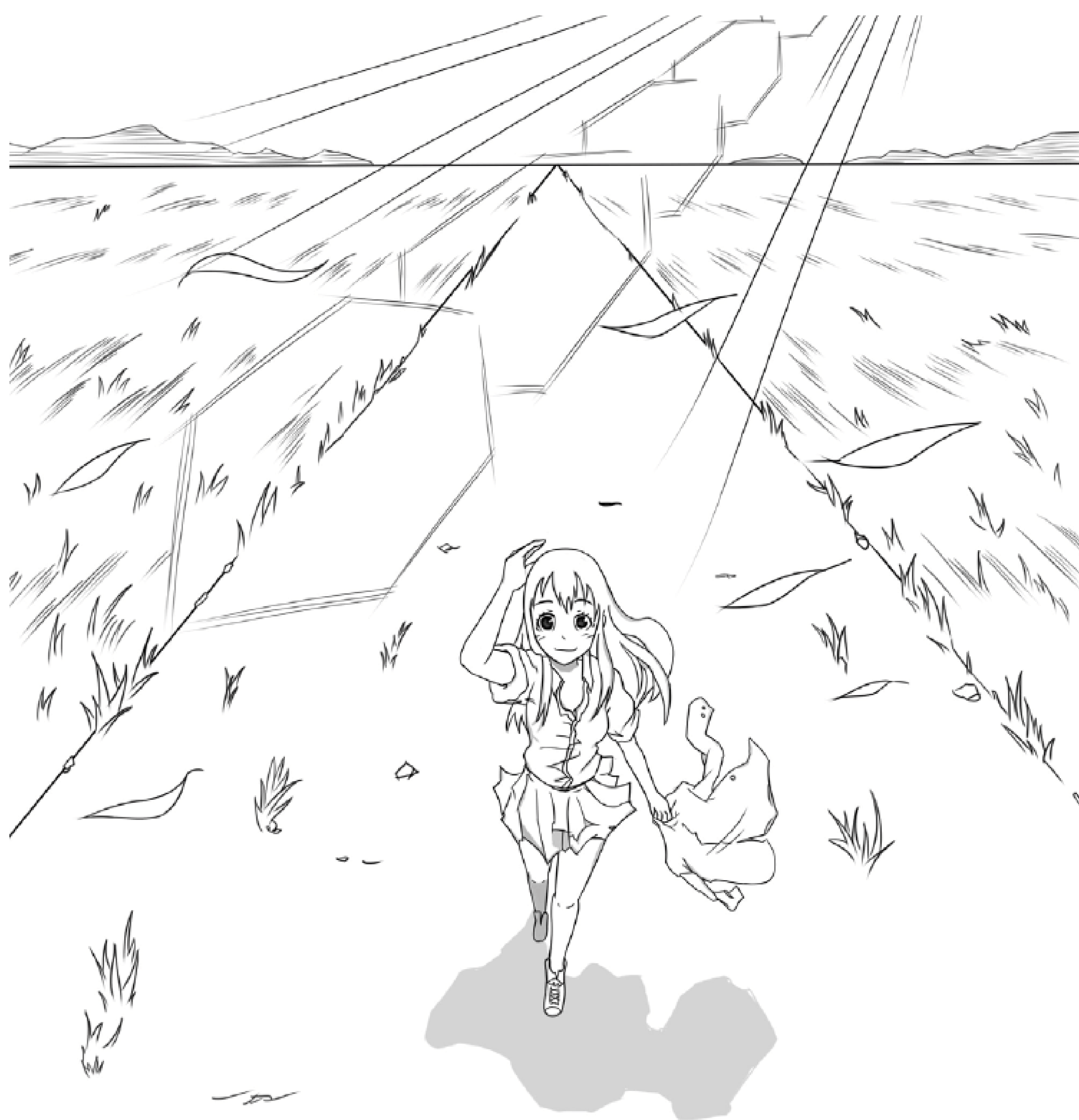


13 用简单的两笔直线确定场景的光源，用不同深浅的灰度，给场景中的各物体添加阴影效果，营造出轻松、明亮、愉悦的场景效果。

第9章 人物与场景的结合

本章着重讲解人物与场景的结合。

我们将从人物与场景的主次关系、人物在场景中的透视表现以及利用场景表达人物情感三大方面入手，通过实战详细地解析怎样将人物和场景完美地融合在一起。



9.1 人物与背景的关系

只有人物而没有场景的漫画故事，既无法交代故事背景，又使漫画单调乏味，还会让画面显得非常空荡；只有场景而没有人物的漫画，则使得故事的发展无法进行，内容苍白无力。只有当人物置身于场景中时，漫画才更具有故事性，画面才更加饱满、更加生动活泼。





场景和人物的结合，给场景添加了故事情节，使场景突然活起来了。

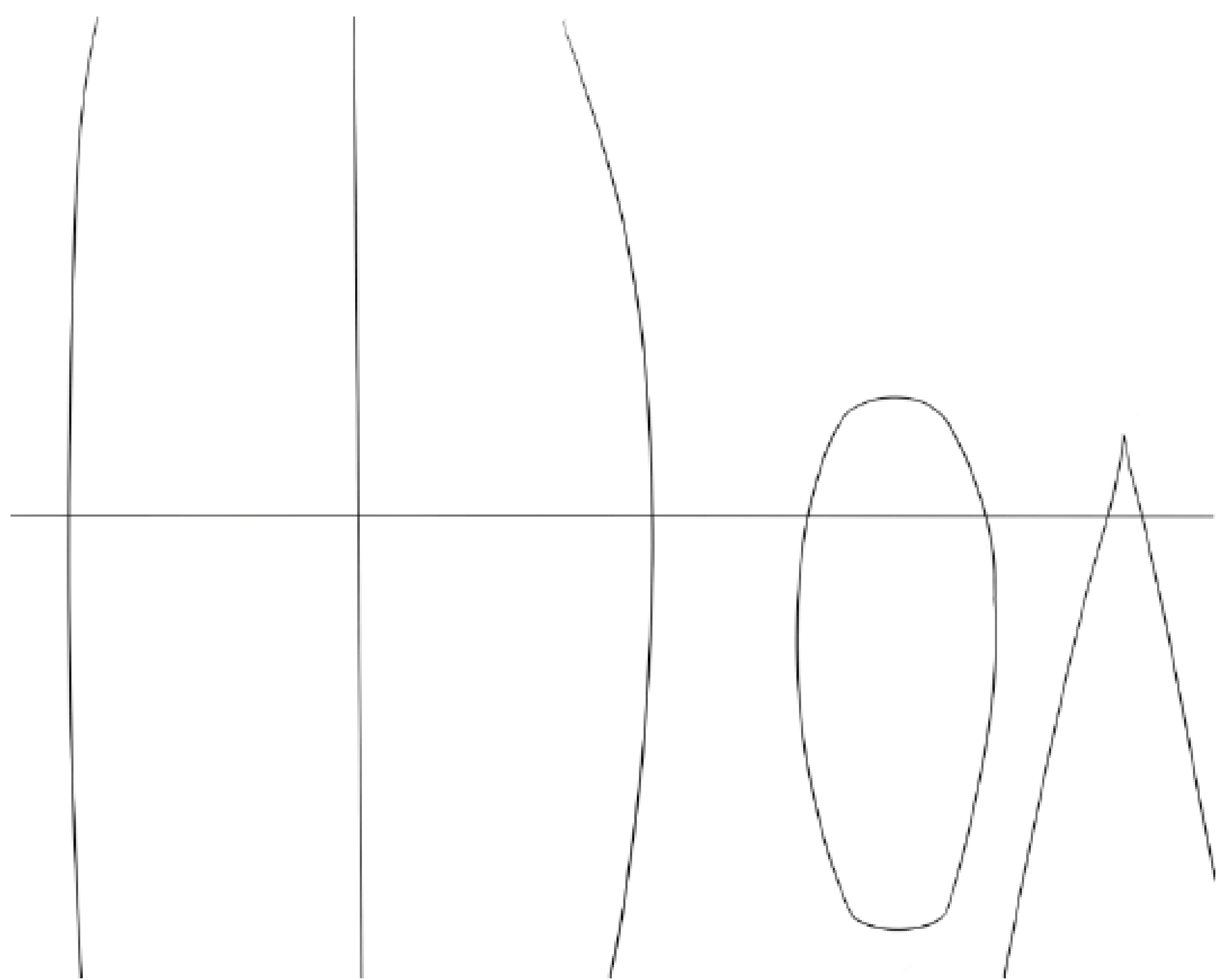
场景使画面更加自然、饱满，体现了人物所在的时间、地点以及身份等重要元素。





9.1.1　实战——人物衬托背景（精灵树）

人物加入场景，既能使场景更加生动活泼，又能衬托场景，突出中心主题。

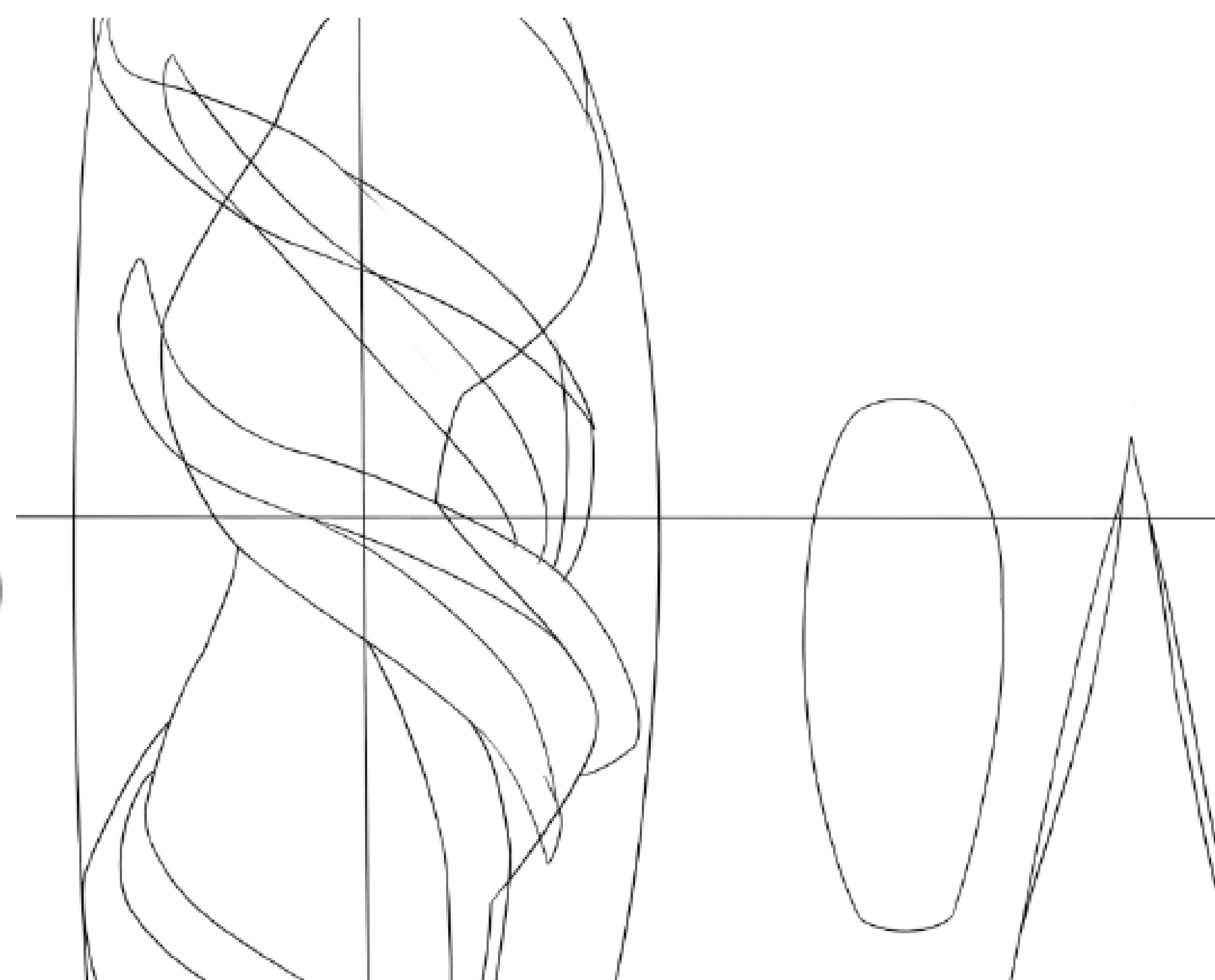


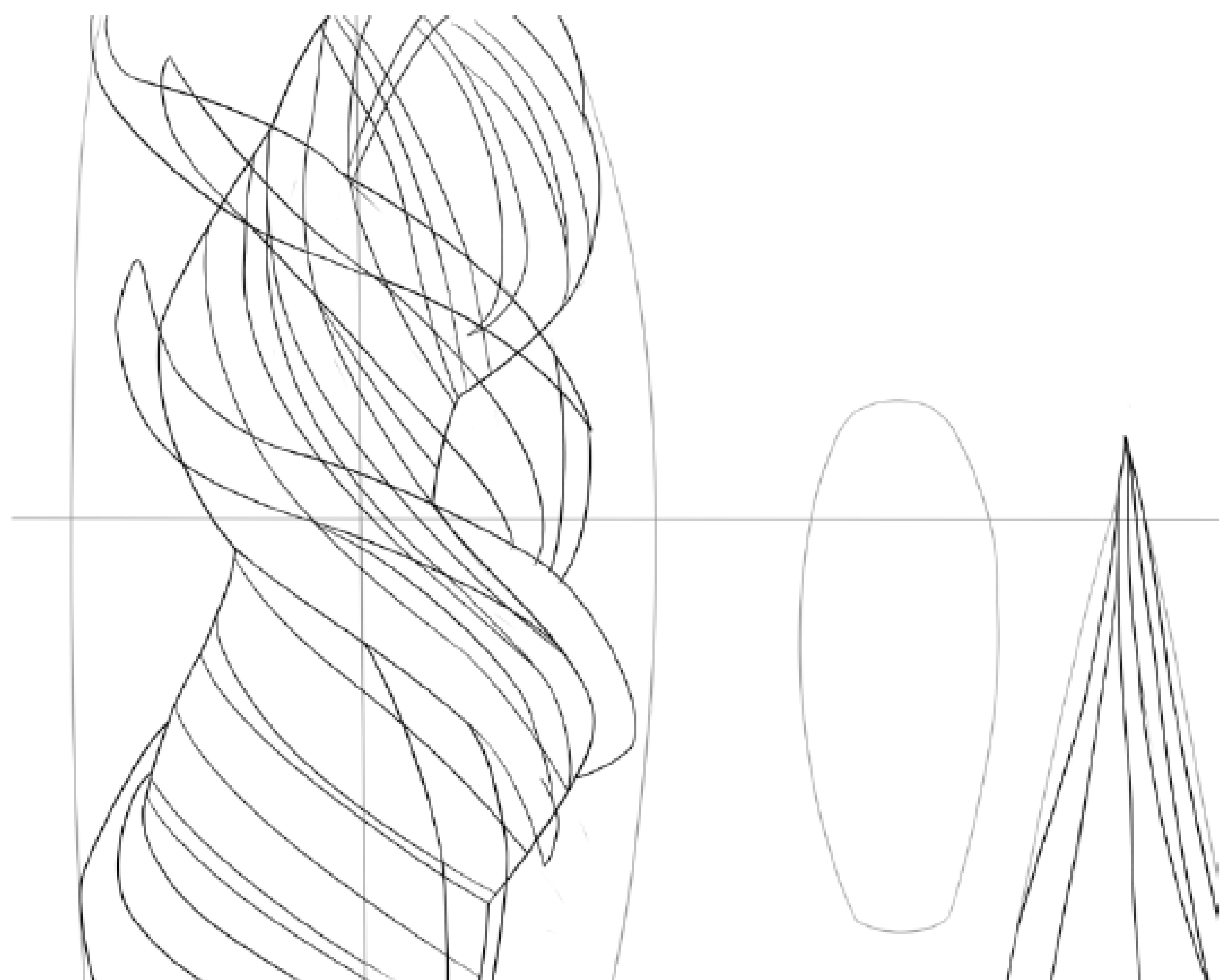
1 用十字架构图方式，将场景物体的大致外形用简单的线条勾勒出来，确定物体的位置和大小。



2 在辅助线的基础上，绘制出物体的基本轮廓线和透视关系，使画面初具立体感。

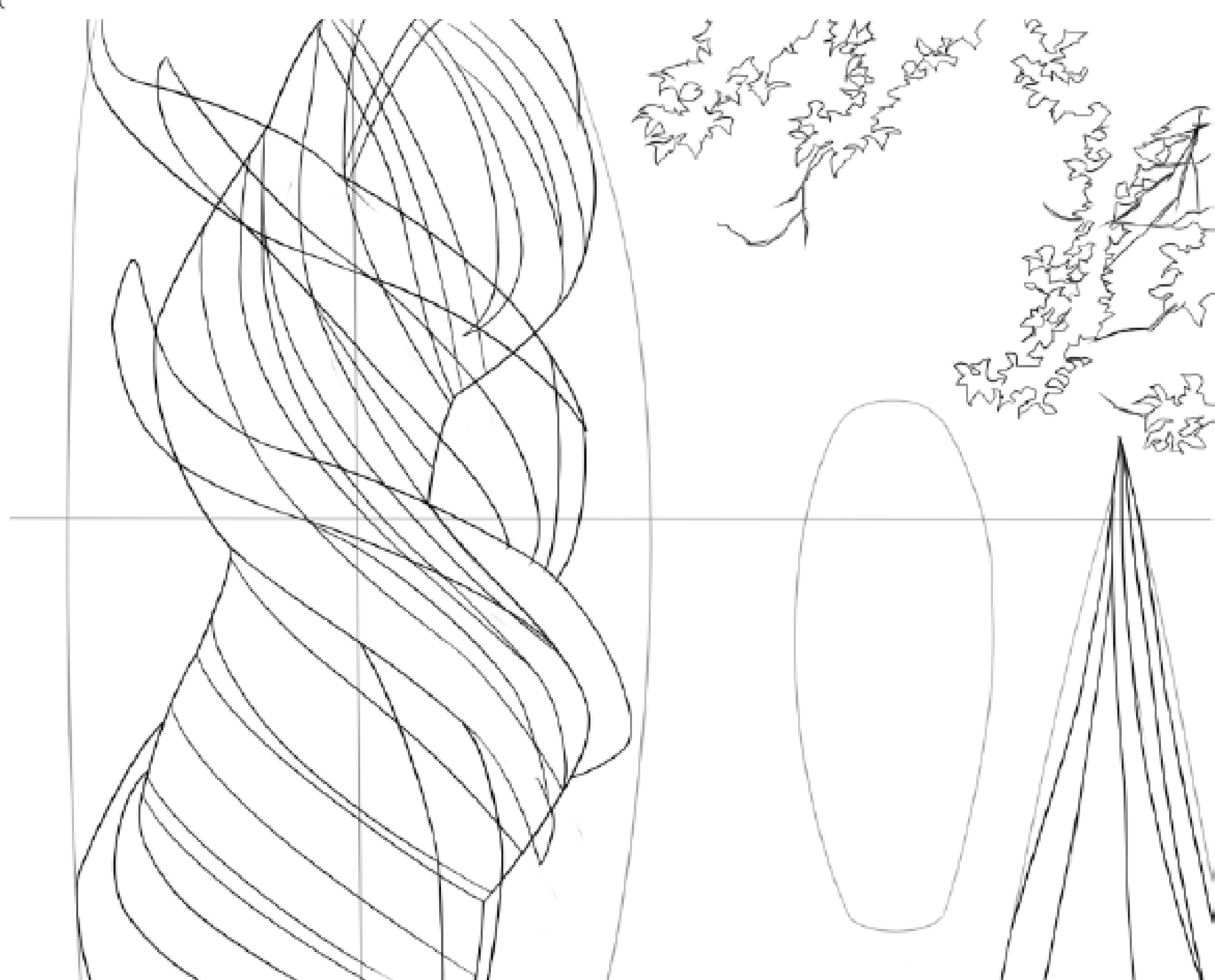






3 细致地描绘出物体的细节部分和透视关系，使物体的形态显现出来。



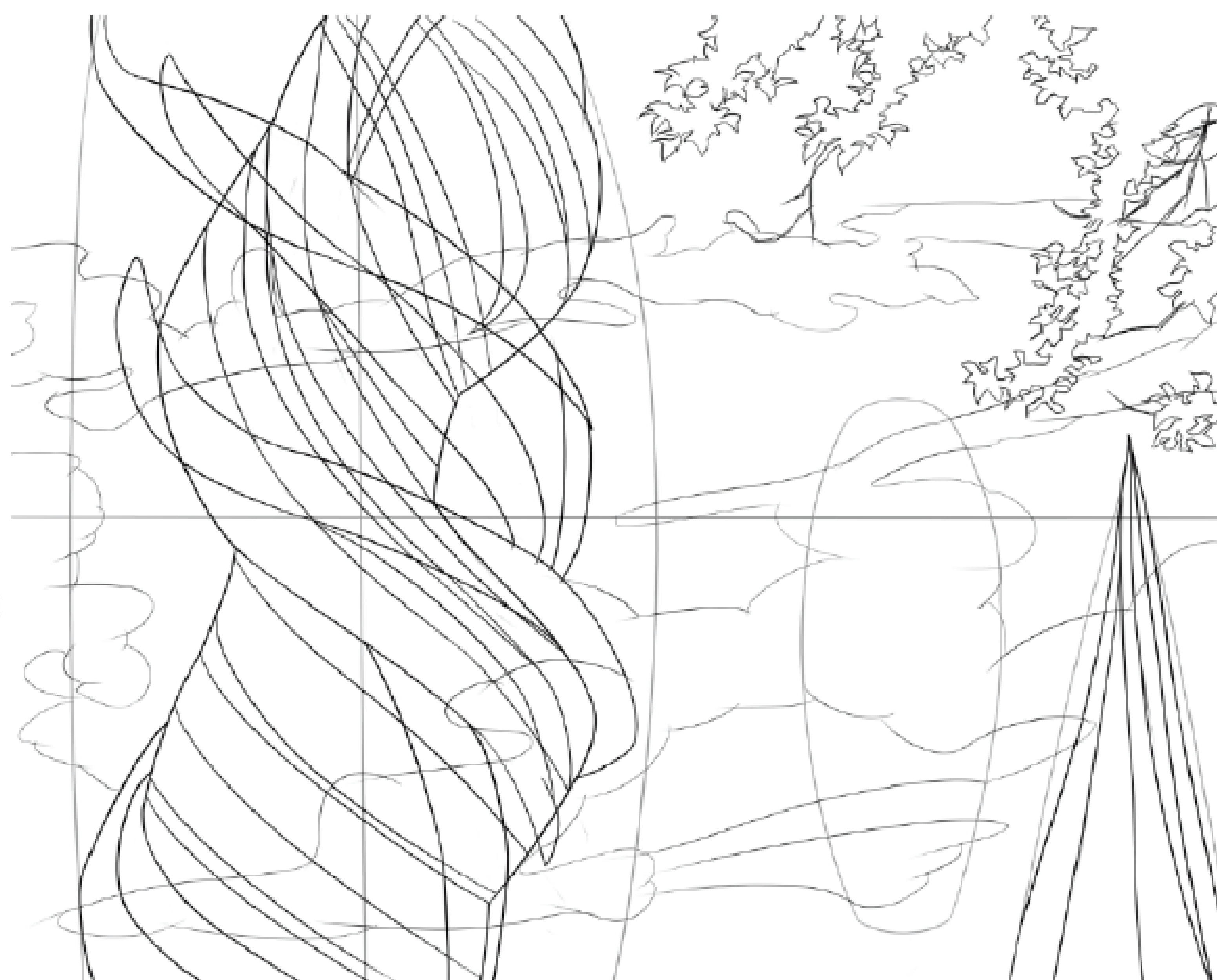


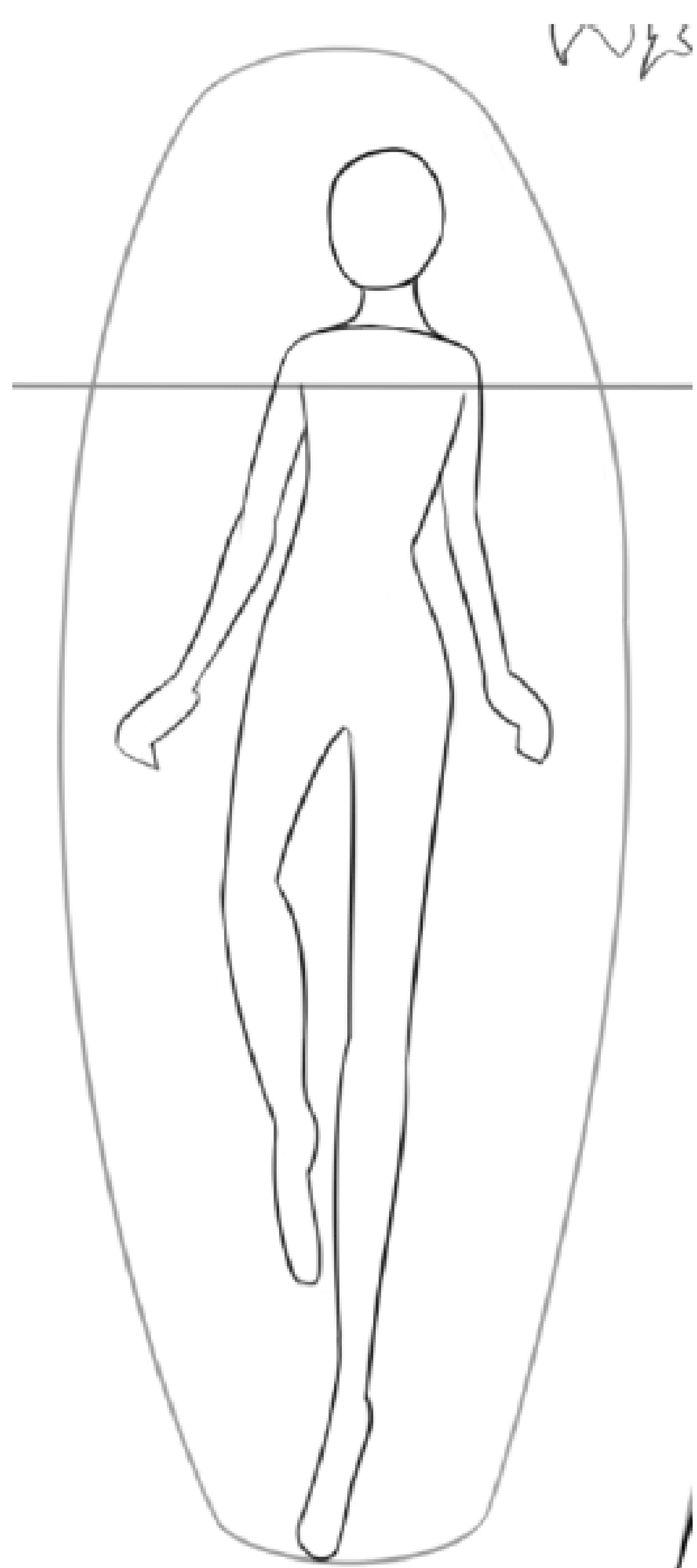


4 继续描绘精灵树的细节，添加树叶，使画面更加立体、饱满。

5 在整个场景中添加大片的云朵，使中心物体云雾缭绕，产生玄幻之感。







6 绘制场景中的人物，将人物的基本外形轮廓线勾勒出来。人物的姿态为单脚独立。



7 给人物添加头发、尖耳朵、翅膀等细节和着装效果。这是一个飞在空中的精灵。



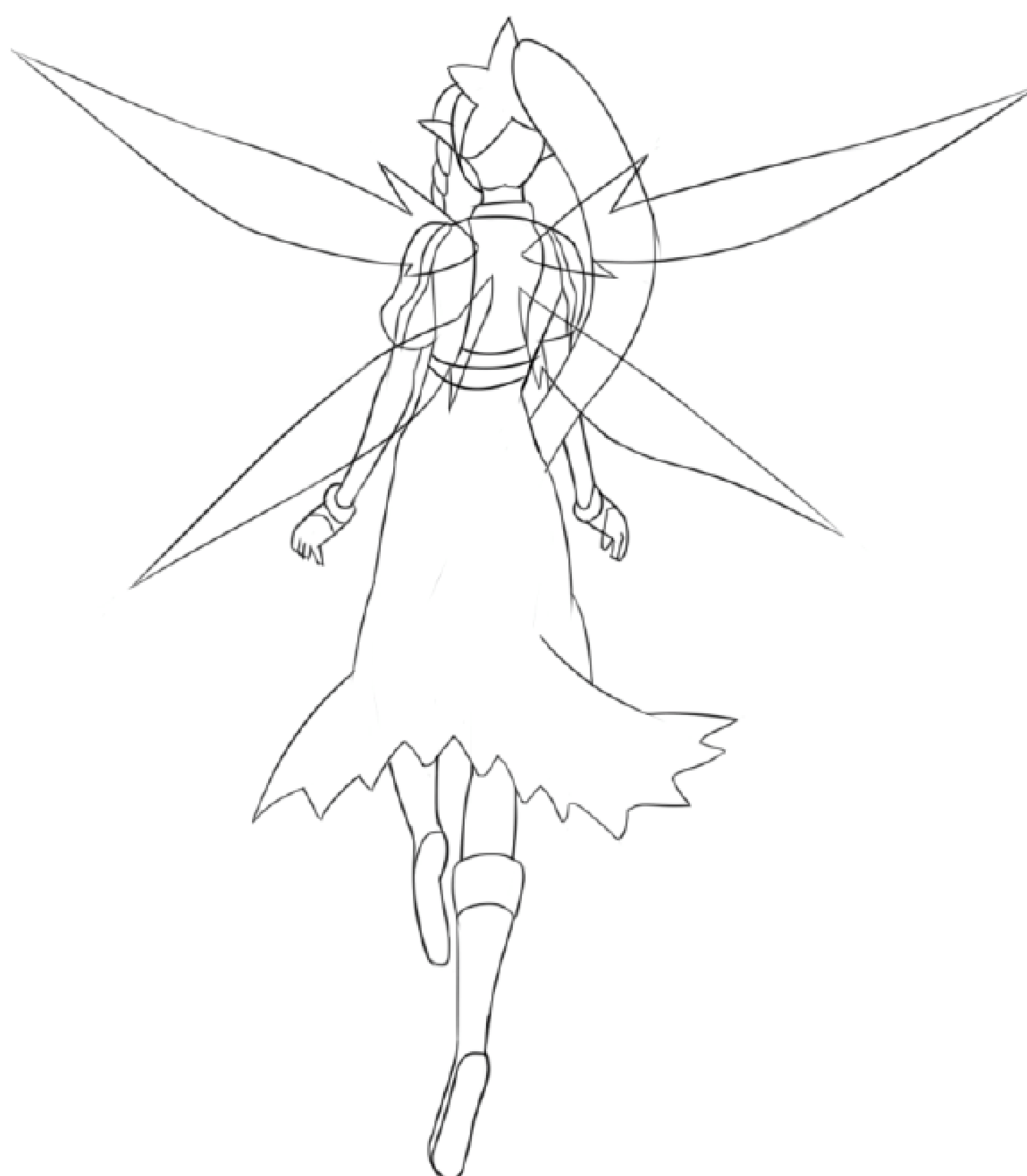






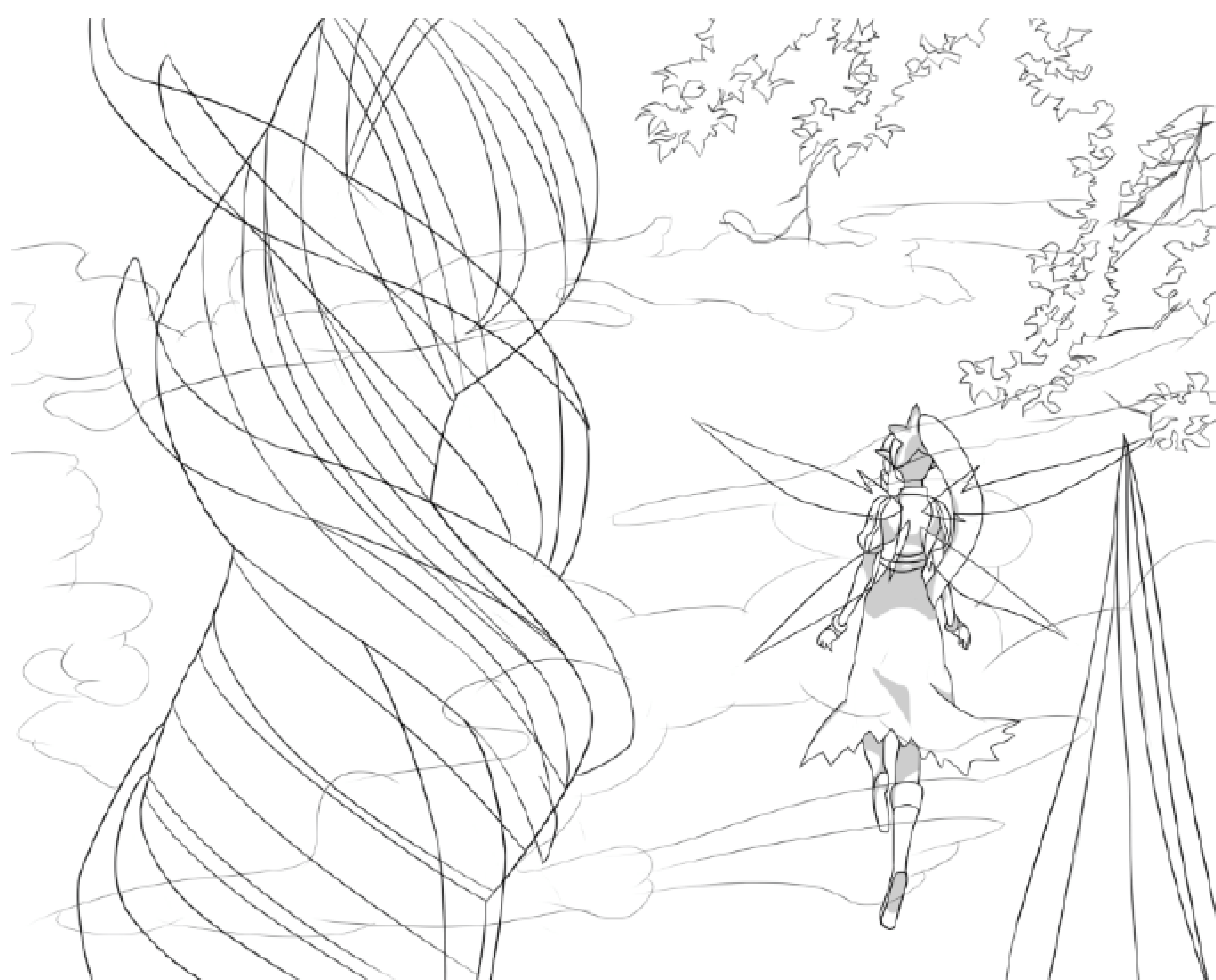


8 擦去人物画面中多余的线条，注意，精灵的翅膀是透明的。



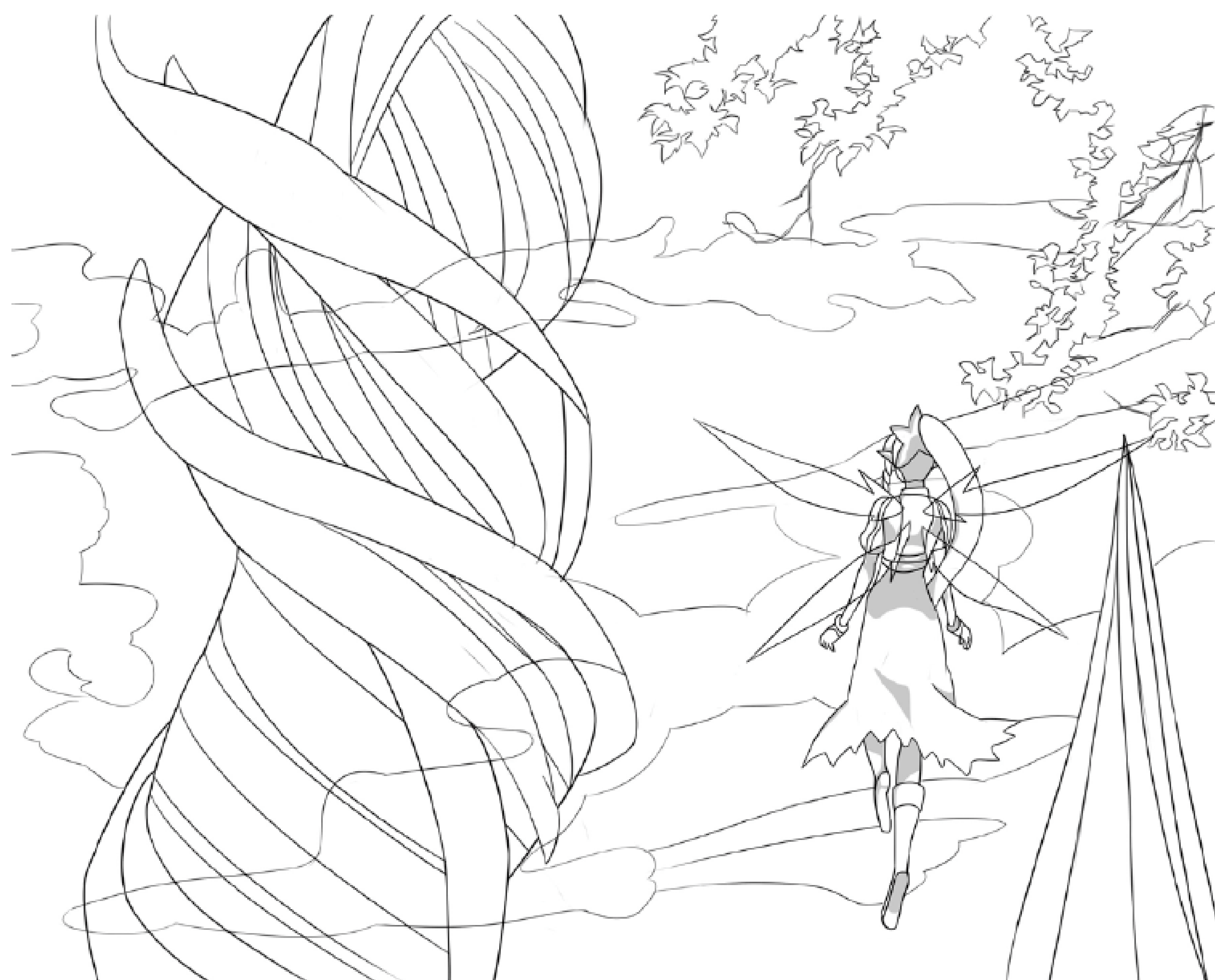


9 用灰度给精灵绘制出本身的阴影，使人物更加立体。



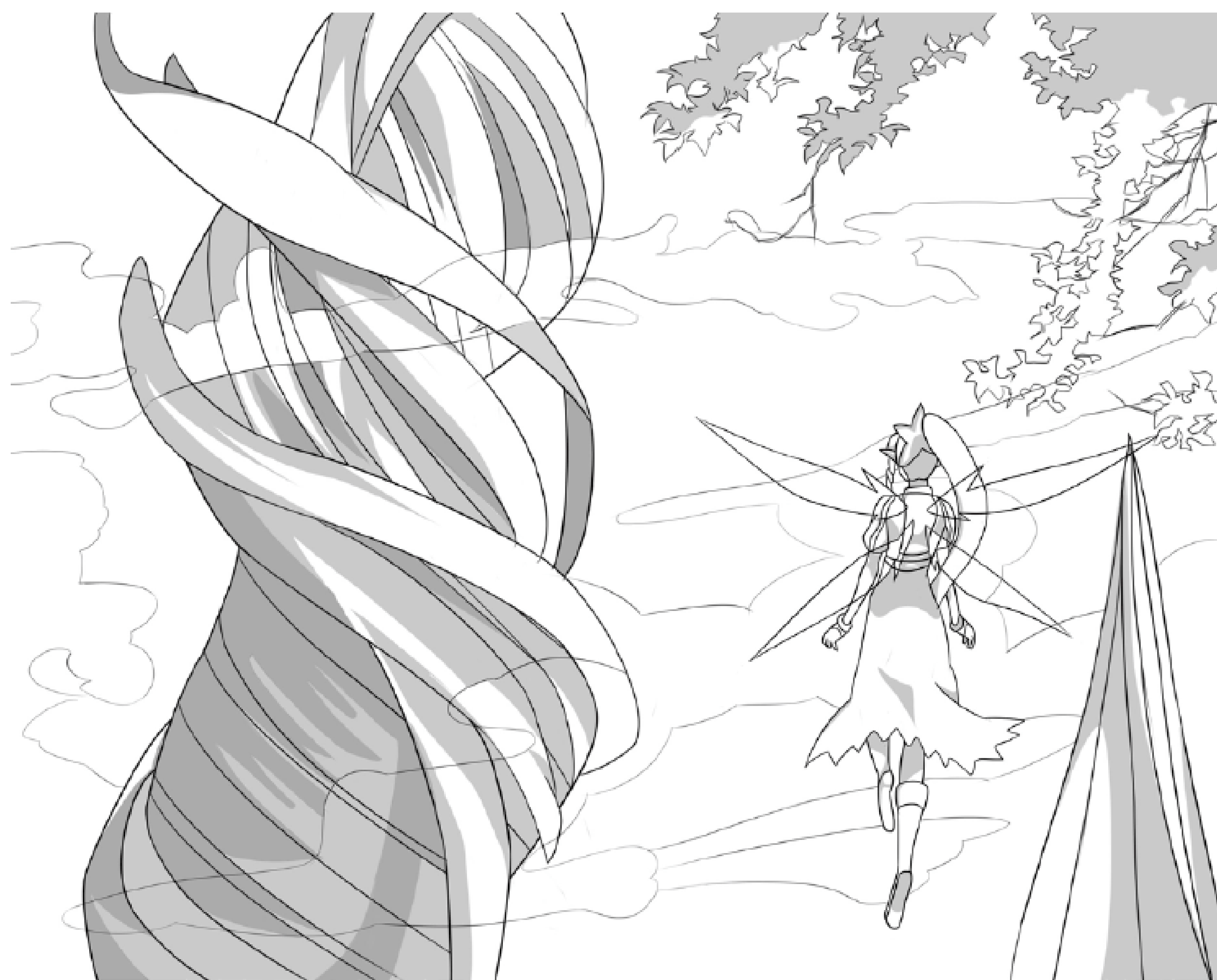


10 展现出人物在场景中的画面，精灵树的线稿草图绘制完成。





11 细致地擦去画面中多余的线条，使画面更加有层次感和空间感。





12 用不同深浅的灰度给场景添加阴影效果，凸显出主体精灵树。人物在此衬托背景、体现主题。

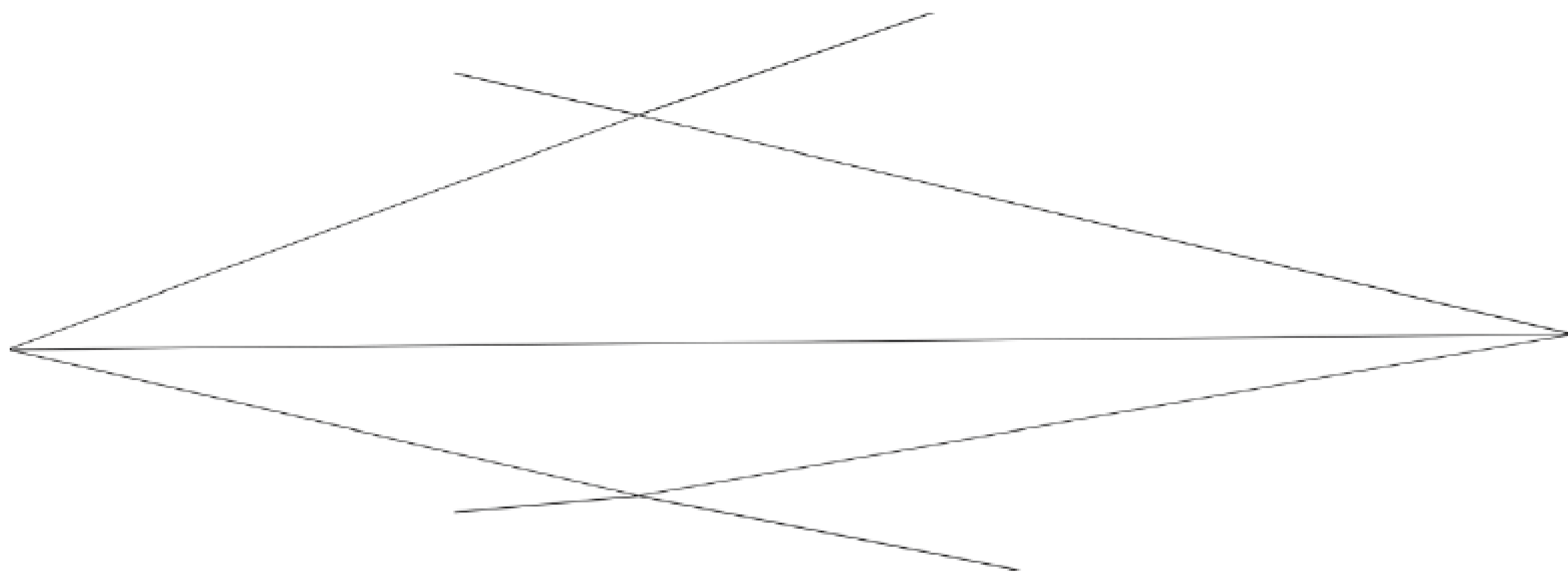


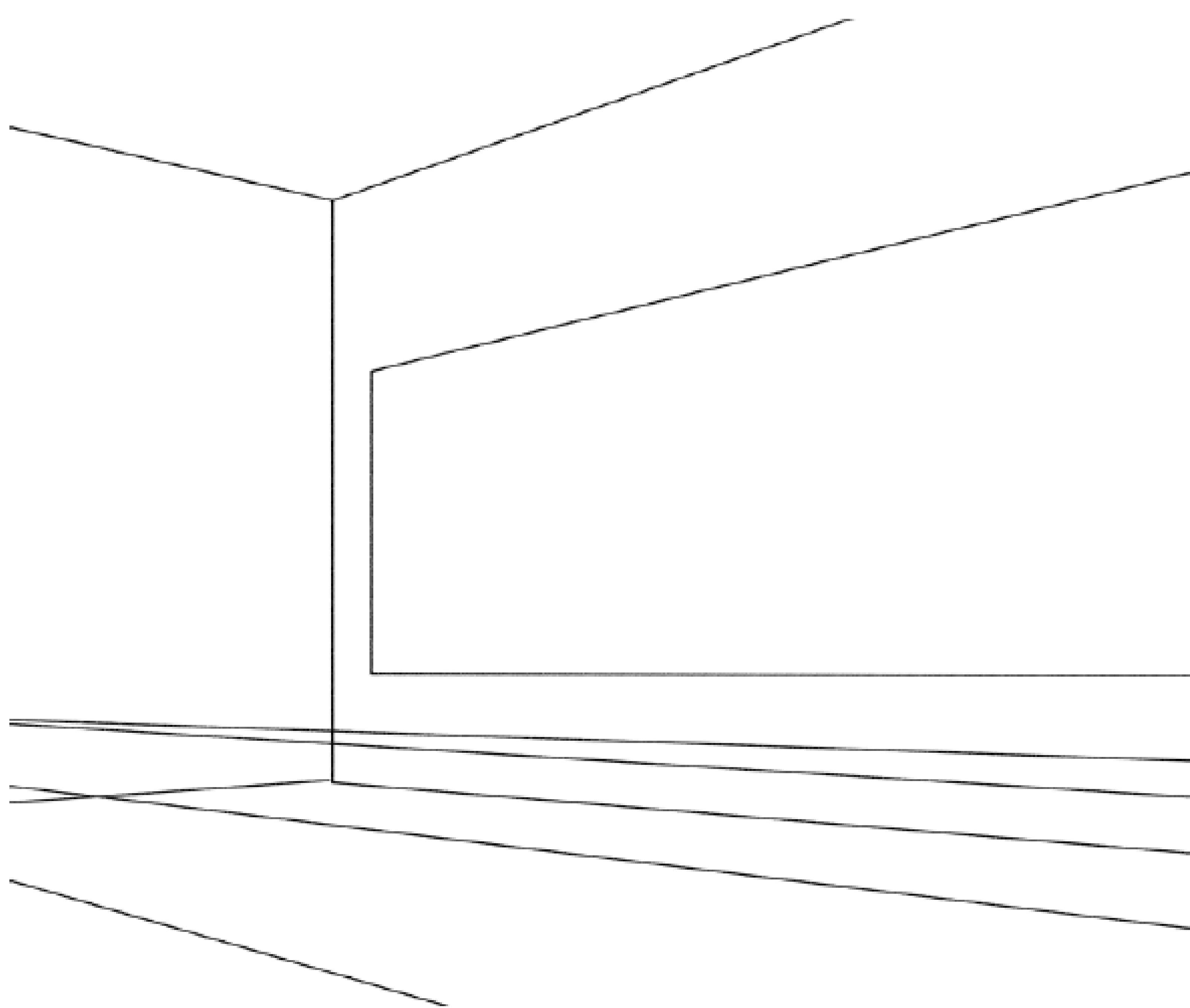
9.1.2　实战——背景衬托人物（教室中看书的女孩）

了解了人物衬托背景，下面一起来看看背景怎样突出人物。

1 根据教室墙体的走向，绘制出透视辅助线和横向的视平线。





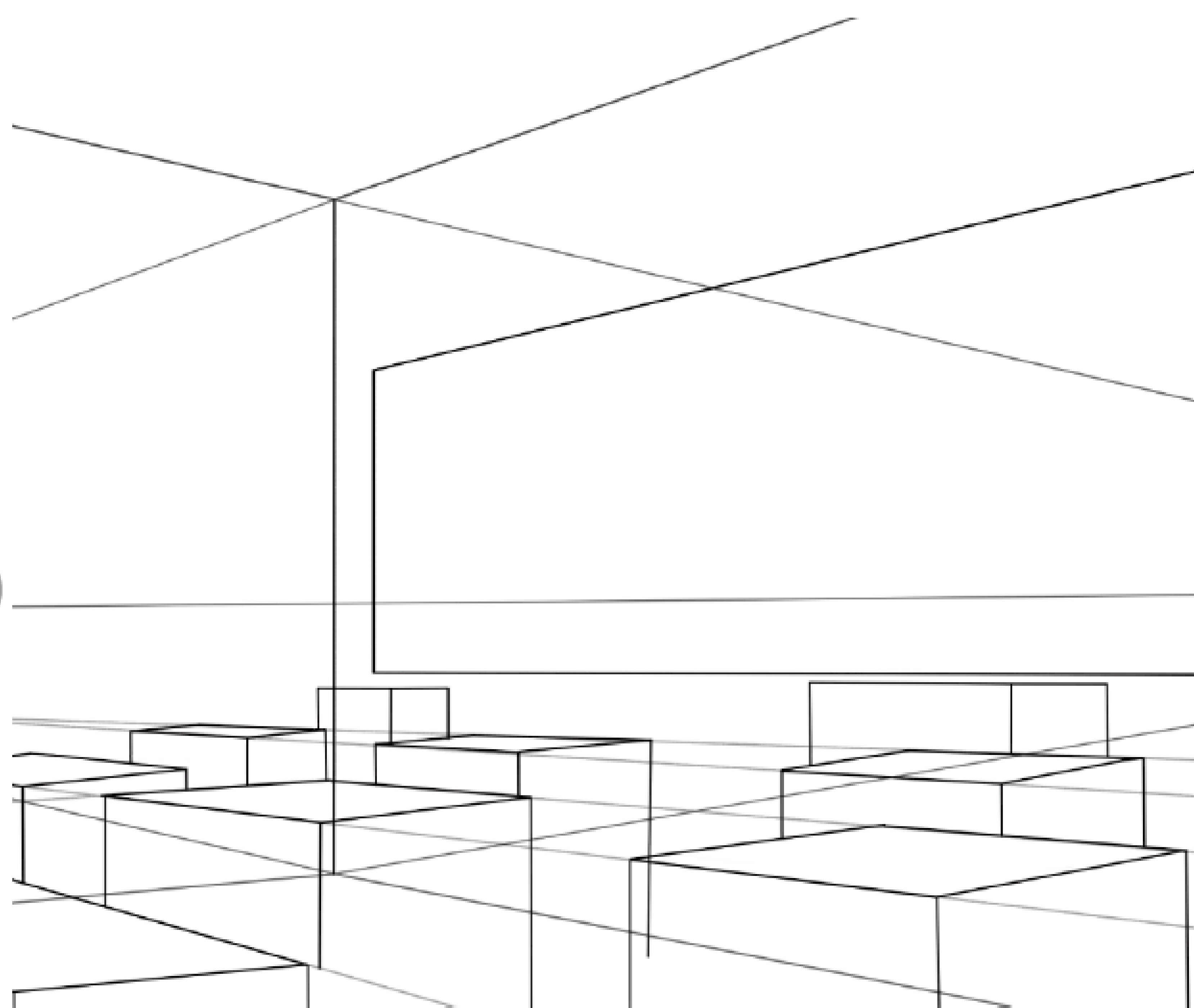


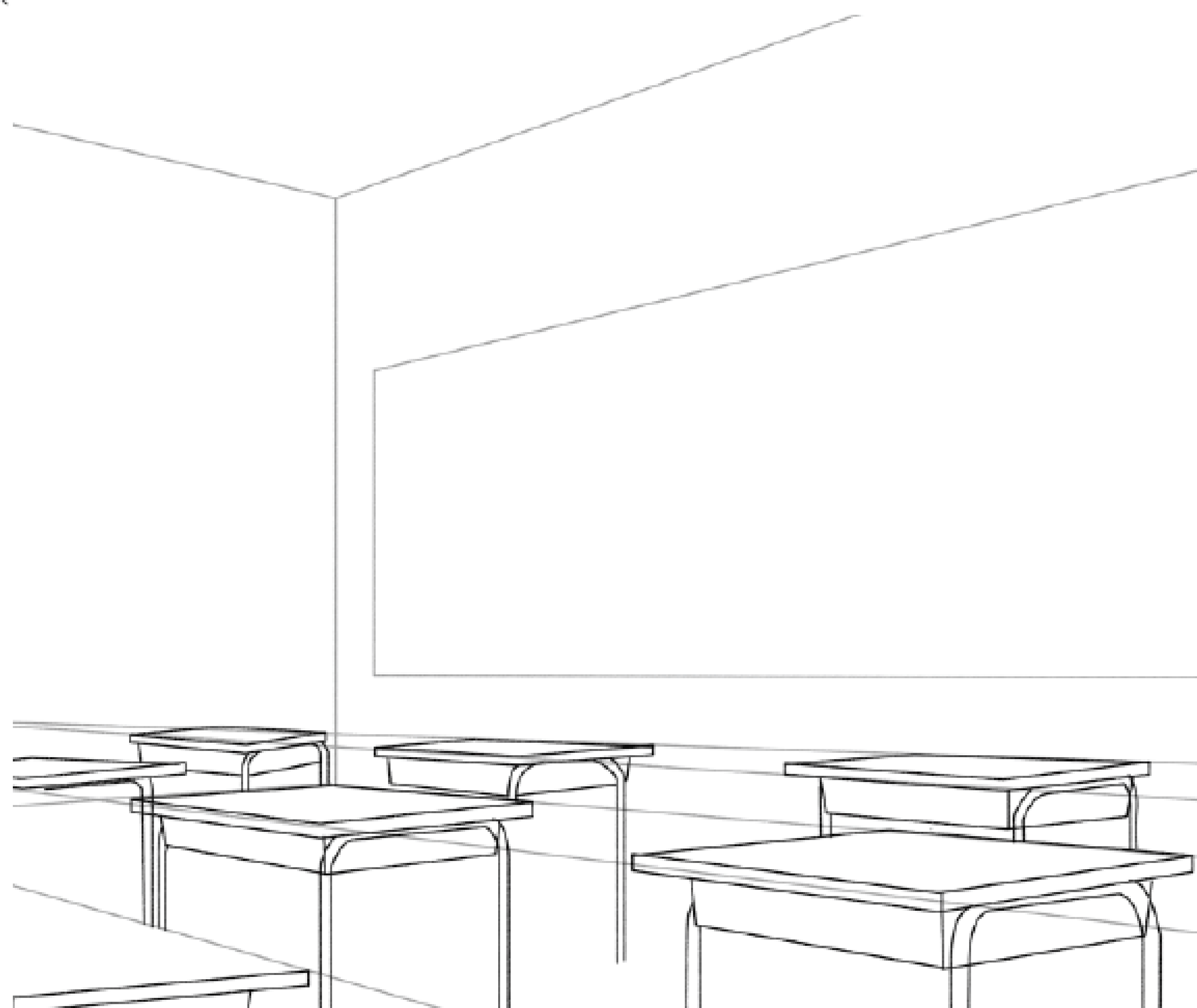
2 在辅助线的基础上，绘制出教室场景的一角，用线条勾勒出教室内部的大致透视图。



3 根据上一层的辅助线，将教室内的课桌、讲台等道具用几何体简单地绘制出大致外形。







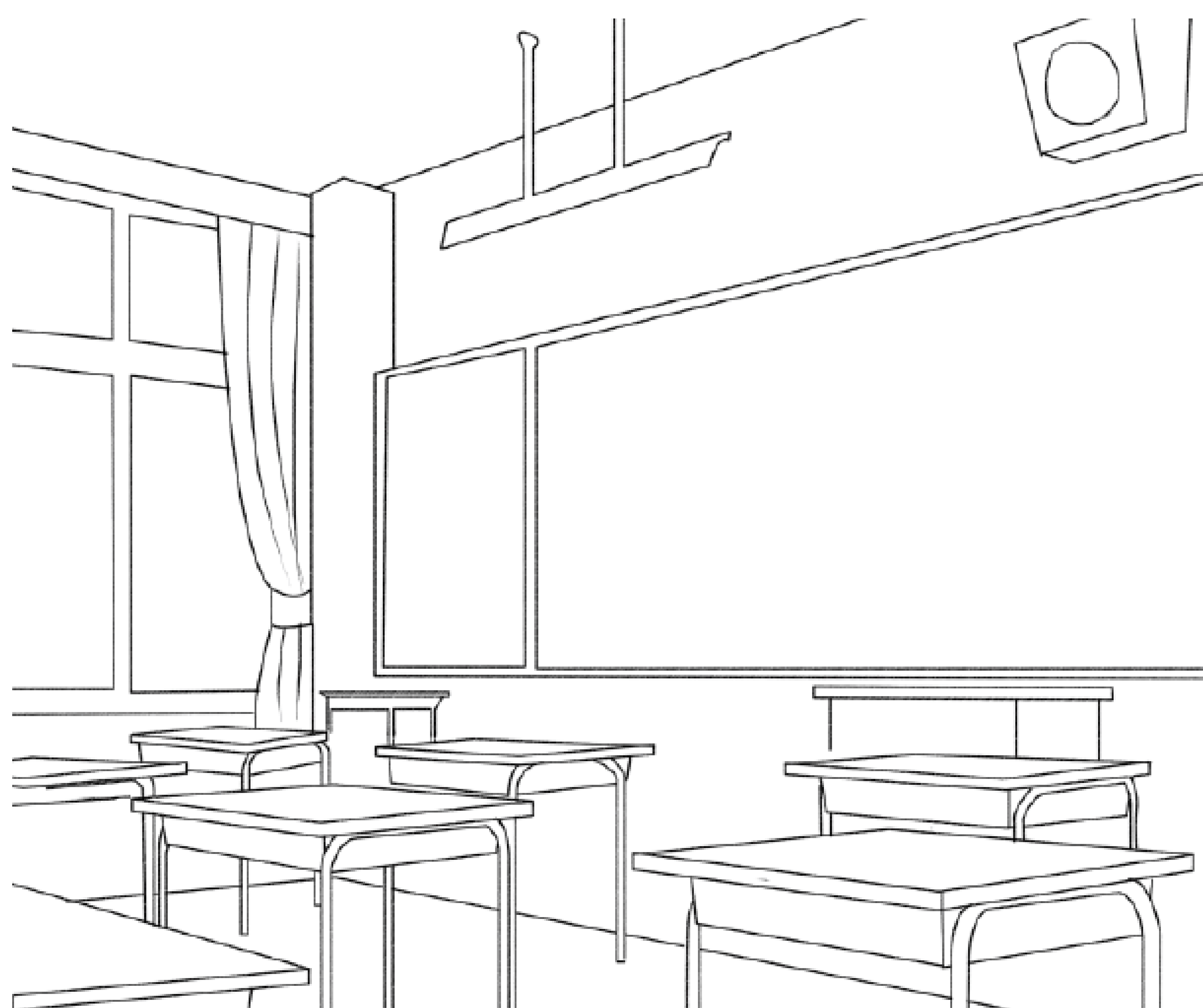


4 从画面中的墙壁可以看出这是一个两点透视图，根据两点透视图的基准线绘制出教室中的桌子。



5 根据透视图逐步绘制出室内的装饰和窗户，注意，这些形体的透视感要强烈，要根据透视基准线绘制出来。

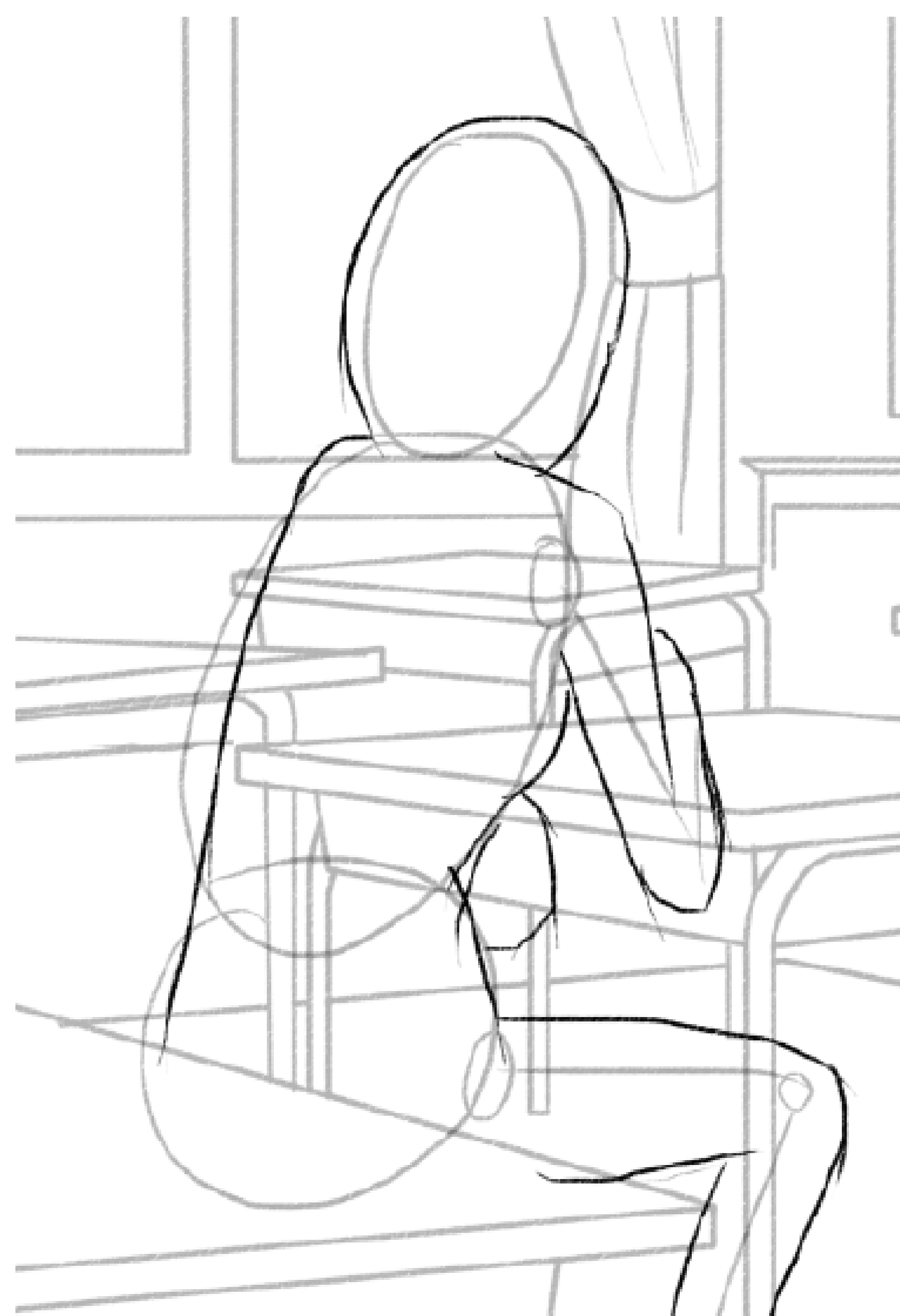






6 整理画面，将草图去掉，擦去多余的线条，体现出物体的立体感。







7 给场景添加人物，首先勾勒出女孩的大致形体，注意背面的肩部绘制，左肩因为侧面的角度而变小。





8 根据人体刻画出人物的头发和衣服，因为是背面的，所以人物的脸部大部分看不到。



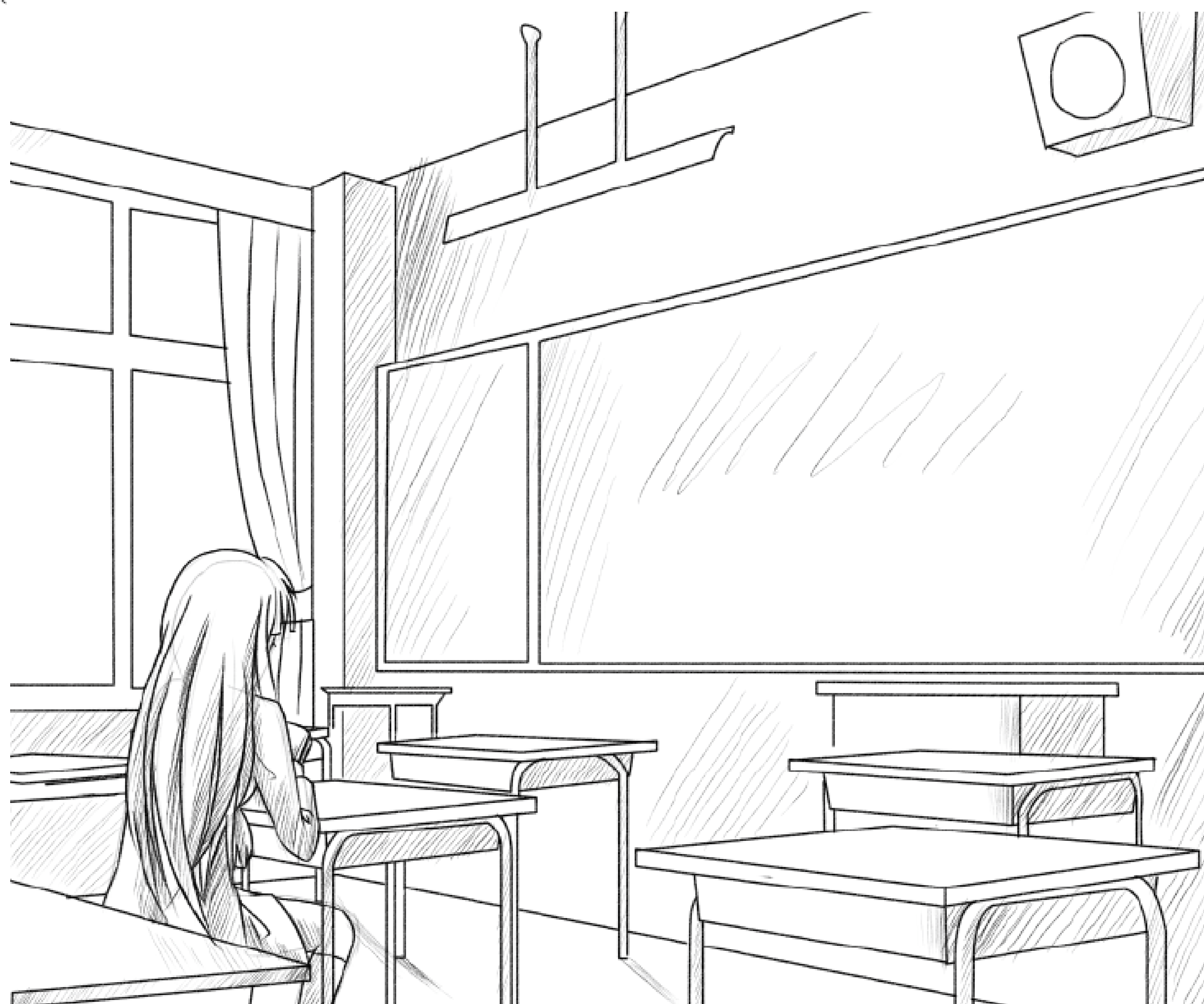


9 根据草图，用干净的线条绘制人物的最终线稿。注意，线条要流畅，人物的四肢姿态要协调。



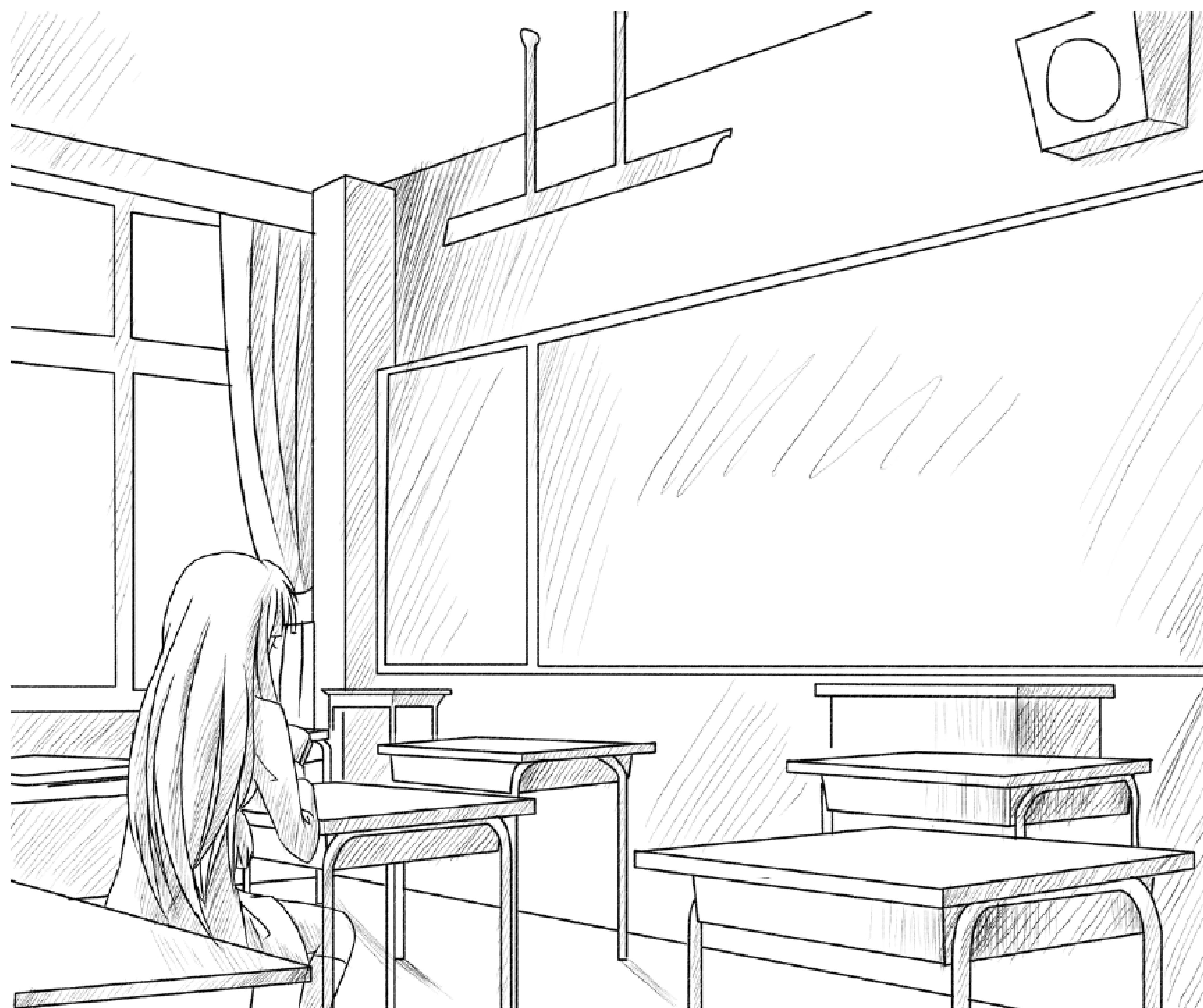


10 添加一层浅浅的阴影，使人物看起来更加立体。注意，光线是从场景中的窗户外照射过来的，所以阴影偏右边。



11 人物刻画完毕，回到场景中来，给场景添加一层阴影效果，注意，要与人物的阴影一致。







12 将场景的草图擦去，深化阴影的明暗度，使场景的层次感更加明显，调整画面不当的地方，最终效果图完成。

简单的背景能有效地凸显人物，使焦点集中在主角的身上。

9.2　人物在场景中的视角透视关系

视线引起的倾斜透视中，与地平线形成的角度，就是视角。在上方的视平线为仰视，在下方的视平线则为俯视。根据漫画视角的不同，所绘制出的画面气氛和情绪也有差别。



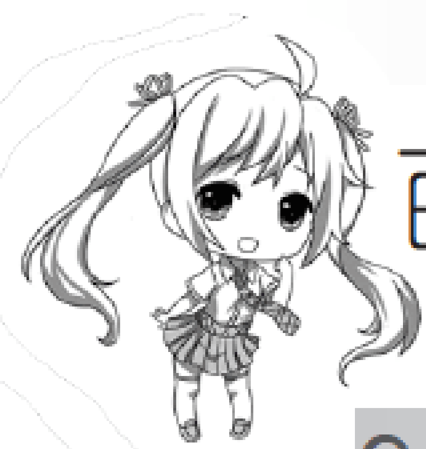
平视：上下景物在画面中的比例相当，效果缓急均匀，给人一种稳定、舒适的感觉。



仰视：多用于表现高大、雄伟的物体或英雄人物以及特写镜头，看久了使人容易产生疲惫。



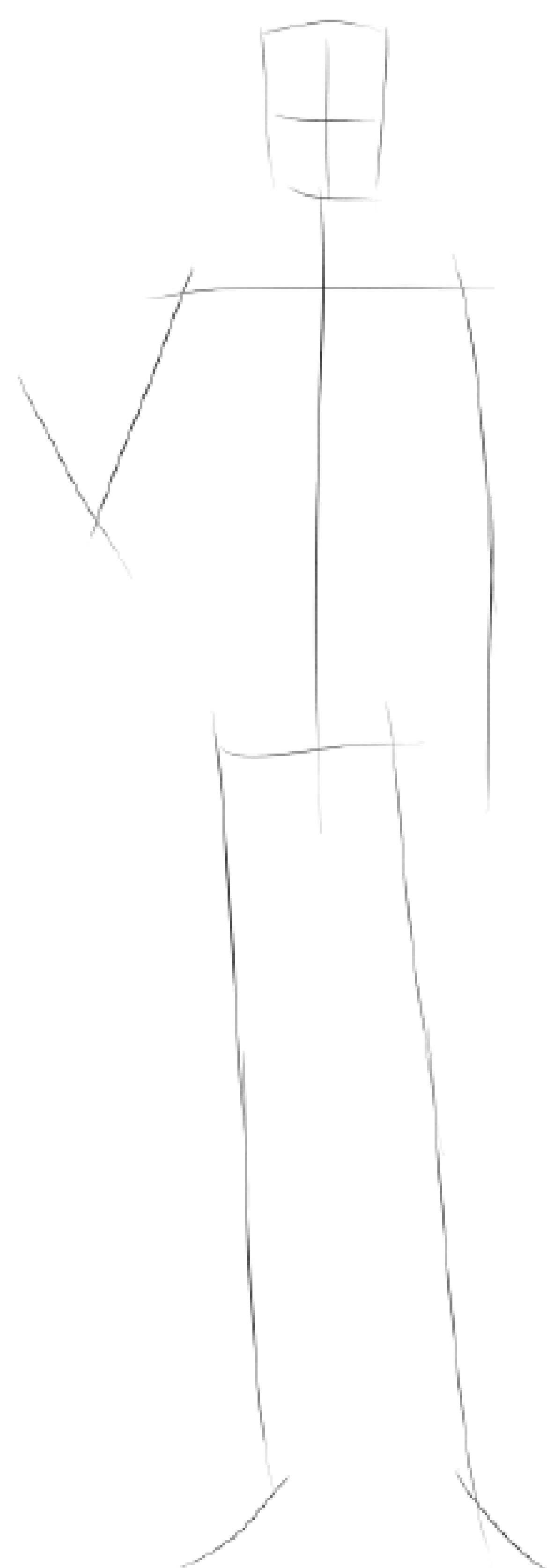
俯视：使读者对场景及人物的情况一目了然。但是，俯视使人产生距离感，难以融入剧情。



9.2.1 平视视角下的人物

平视是绘画中最常见，也是最常用的视觉角度，下面一起来看看平视视角下的人物。

实战——魔幻少年



1 首先用线条将人物的大概身姿勾勒出来，这是比较规矩的身体动作。





2 将人物的身体勾勒出来，以表现出人物的动作，确定人物在画面中的位置。





3 勾勒出人物的外形样式，虽然是比较奇特的搭配，但不失人物高大挺拔的身姿。





4 细化人物的头部和衣服，使人物完善起来，给人物添加五官，给手掌添加魔力火焰。









5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身，因为衣服类似盔甲，衣服的质感比较硬，所以褶皱不多。





6 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，整体阴影偏左下方，绘制时要注意。





7 继续绘制出人物的下半身，绘制时注意线条要流畅，有粗细变化，这样绘制出来的人物才不会那么死板。





8 绘制阴影，因为裙摆掩盖了光源的照射，裤腿处布满阴影，鞋子的阴影根据鞋子的形态绘制。

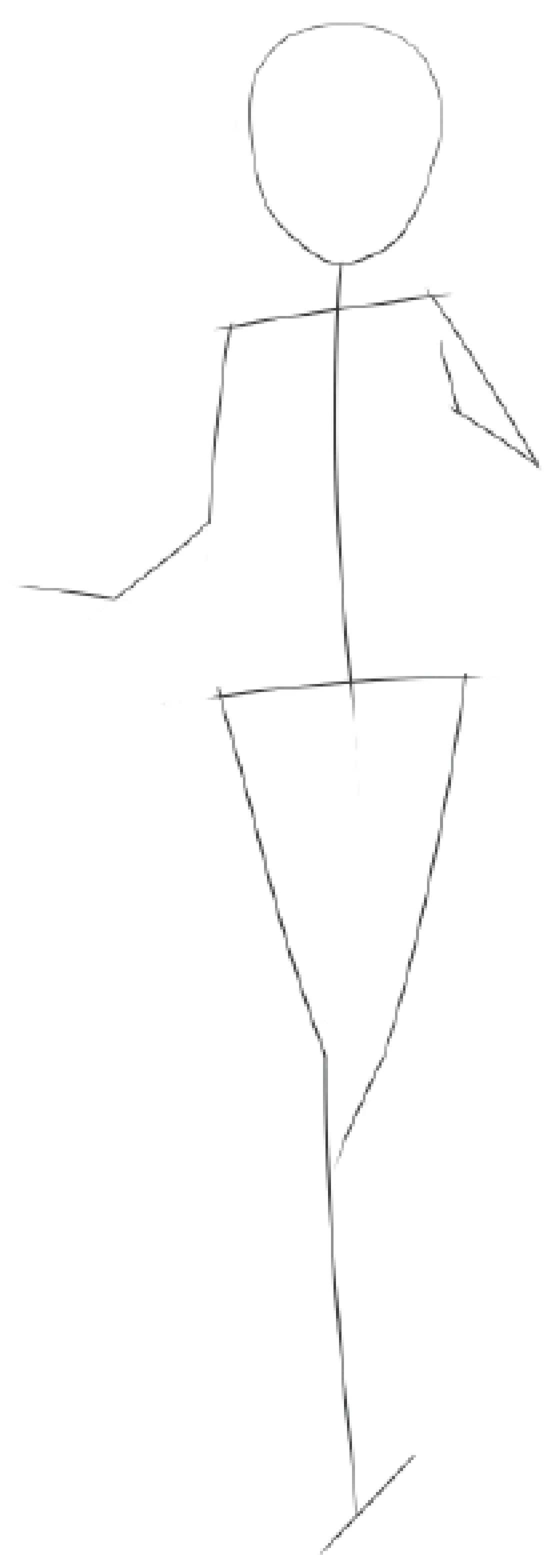
9 给人物添加简单的魔幻背景，整理画面，完成最终效果图。这是一个手掌酝酿着魔力火焰、身着魔幻装的冷酷型美少年，给人以身虽未动形却已经开始准备战斗的感觉。



9.2.2　仰视视角下的人物

仰视是抬头或仰面向上的视觉角度，下面一起来看看仰视角度的人物绘制。

实战——跑步的少女




1 用线条将人物的大概姿势动作勾勒出来，这是跑步的身体姿态。




2 将人物的身体轮廓线和手脚细节描绘出来，以表现出人物正确的动作姿态。




3 开始给人物着装，绘制出其运动套装、鞋子以及头发的基本外形线。




4 细化人物的头部和衣服，使人物完善起来，给人物添加五官轮廓线。





5 在草图的基础上绘制出人物的面部表情和上半身的着装效果，因为衣服为运动装，质感较软，所以会贴身出现褶皱。

6 添加阴影，使人物更加有立体感，绘制时要注意光源的方向，整体阴影偏左下方。



7 继续绘制人物的下半身，绘制时注意线条要流畅，这样绘制出来的人物才不会过于单调和死板。



8 绘制阴影，因为是跑步的姿势，人物右脚正要着地，左脚向后抬起，所以能看到鞋底。





9 给人物添加简单的背景，整理画面，完成朝阳中跑步的少女。在跑步的过程中，身上的衣物也随之飘动；剧烈的运动，使少女产生了疲惫的感觉，嘴巴也不由自主地张开。

9.2.3 俯视视角下的人物

学习了平视和仰视视角下的人物绘制，下面再来了解俯视角度的人物。

实战——和服少女



1 利用线条简单地勾勒出人物的大致形态动作，这是一个俯视的角度，人物的头部会比较大，身体逐渐变短变小。





2 绘制出人物的身体结构，因为透视关系使人物产生了近大远小的视觉感受，手掌变大，躯干和双腿渐渐变短而且小。











3 为人物设定出头发和一套服饰，这里绘制的是被扎起来的头发，一身和服装，手里还拿着一个东西。

4 继续刻画出人物的五官，用线条表现出头发的层次感和衣服的褶皱感，使画面更加丰富。











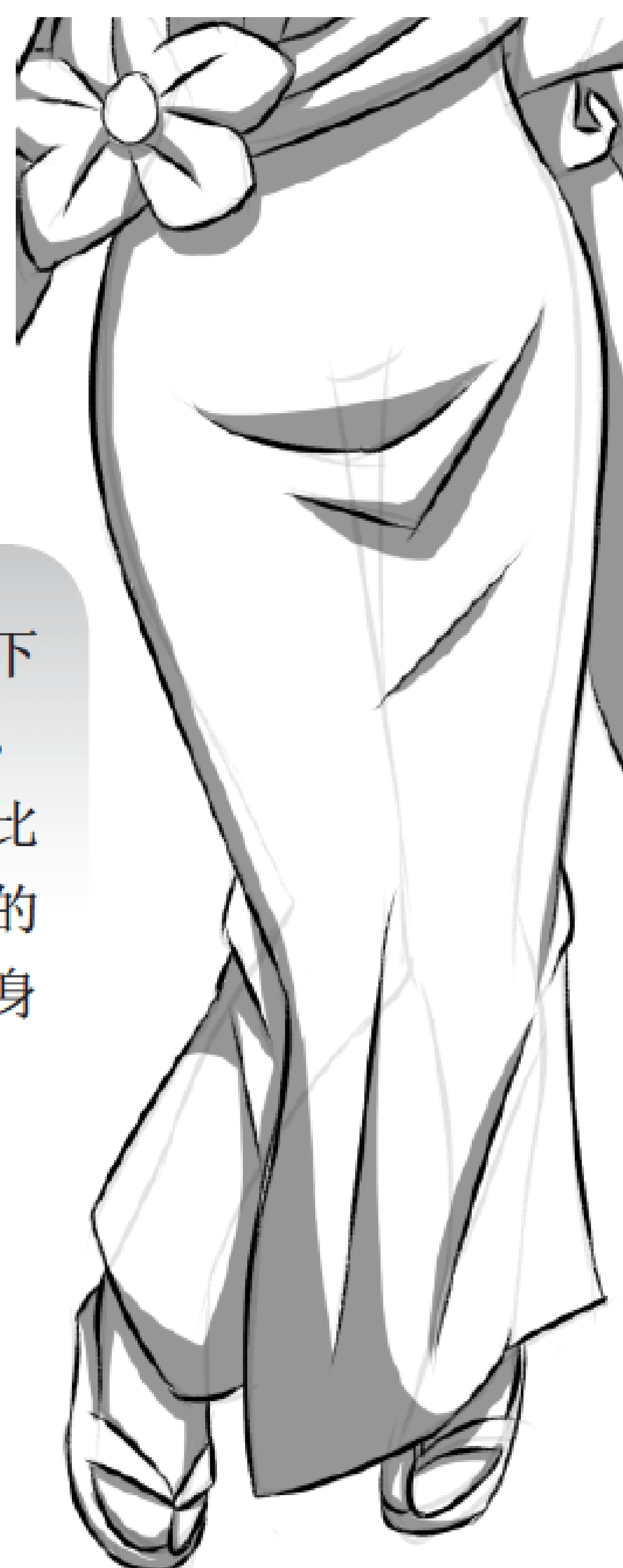
5 根据草图绘制出人物的头部和上半身，绘制头发时注意要体现出每缕头发的层次感和厚度感。

6 根据线稿绘制出人物的阴影效果，因为光线是从上而下照射的，所以人物的整体阴影都是偏下方的。



7 绘制出人物的下半身，因为透视关系，人物的小腿会显得比较短，从人物弯曲的褶皱可以看出人物身体的大致结构表现。





8 绘制阴影效果，注意，腰带和花在腰部投下的阴影形态要正确，裙尾处因为摆动而产生了折下的阴影效果，使人物更加生动。





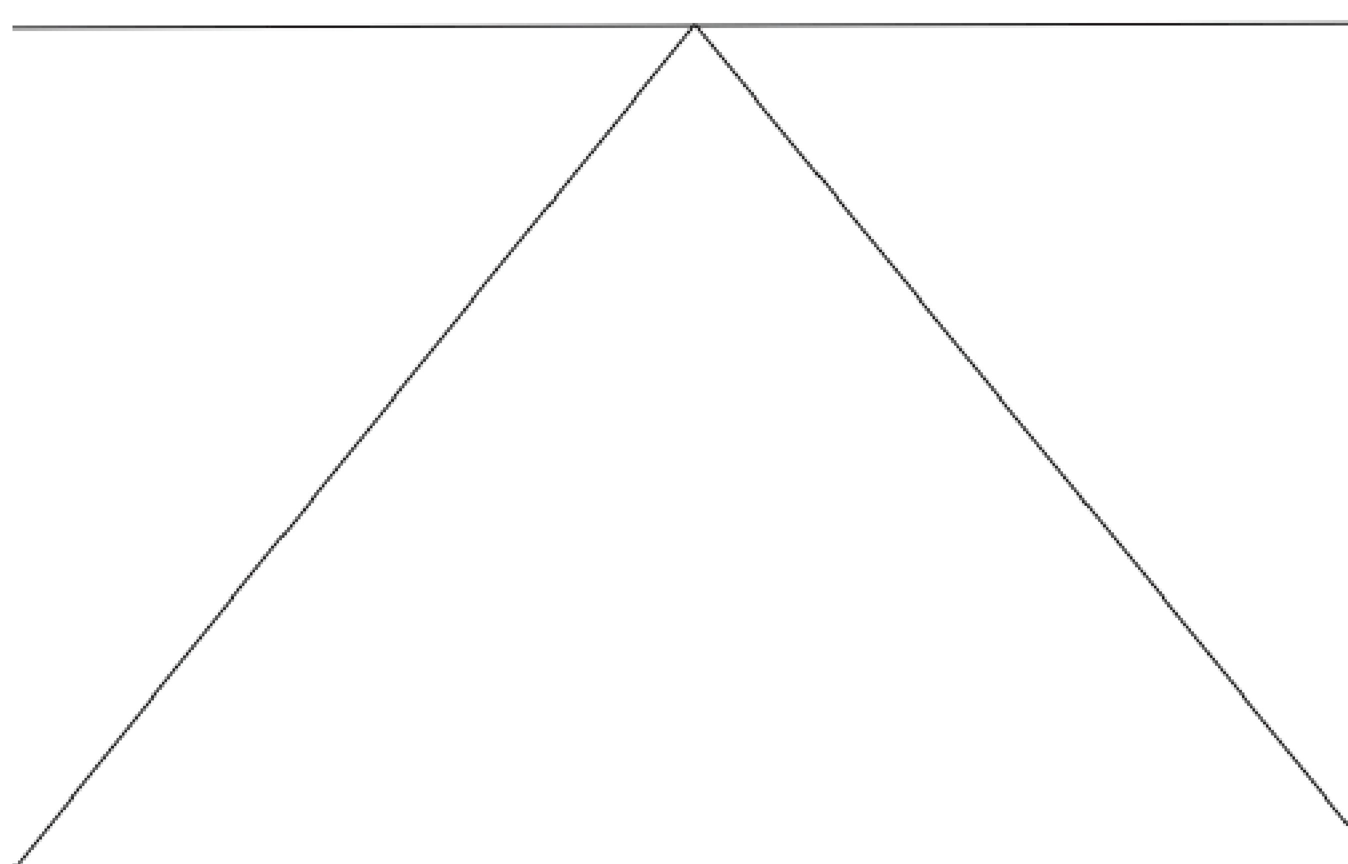
9 擦去多余的线条，人物效果图完成。给和服少女添加日式背景，使人物更加生动、立体，与场景相结合，述说着故事的发生。



9.3　利用场景表达人物情感

在一个画面中，背景能凸显人物，表达人物情感。下面一起来学习怎样利用场景来体现人物的情感。

实战——阳光下的少女

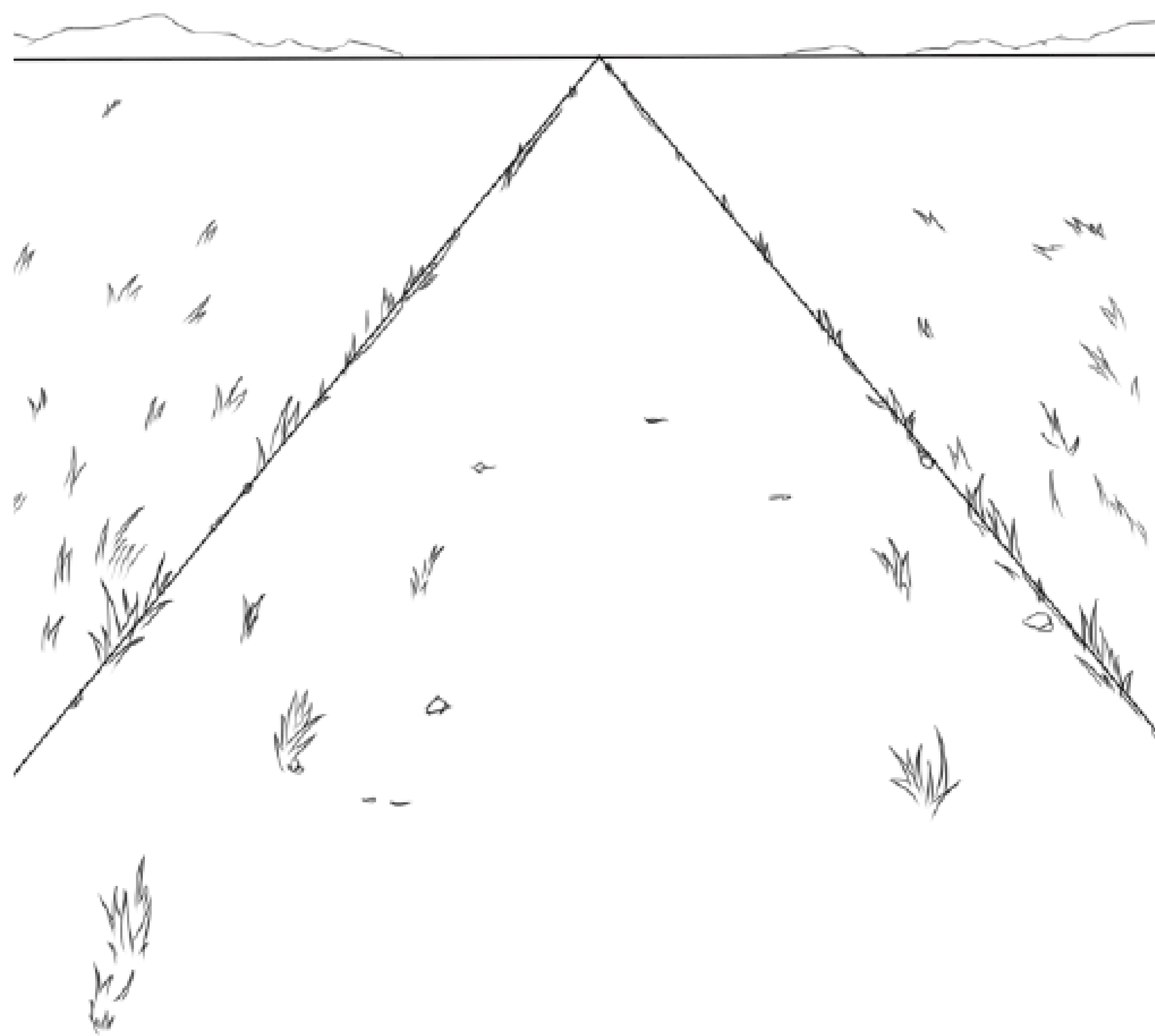


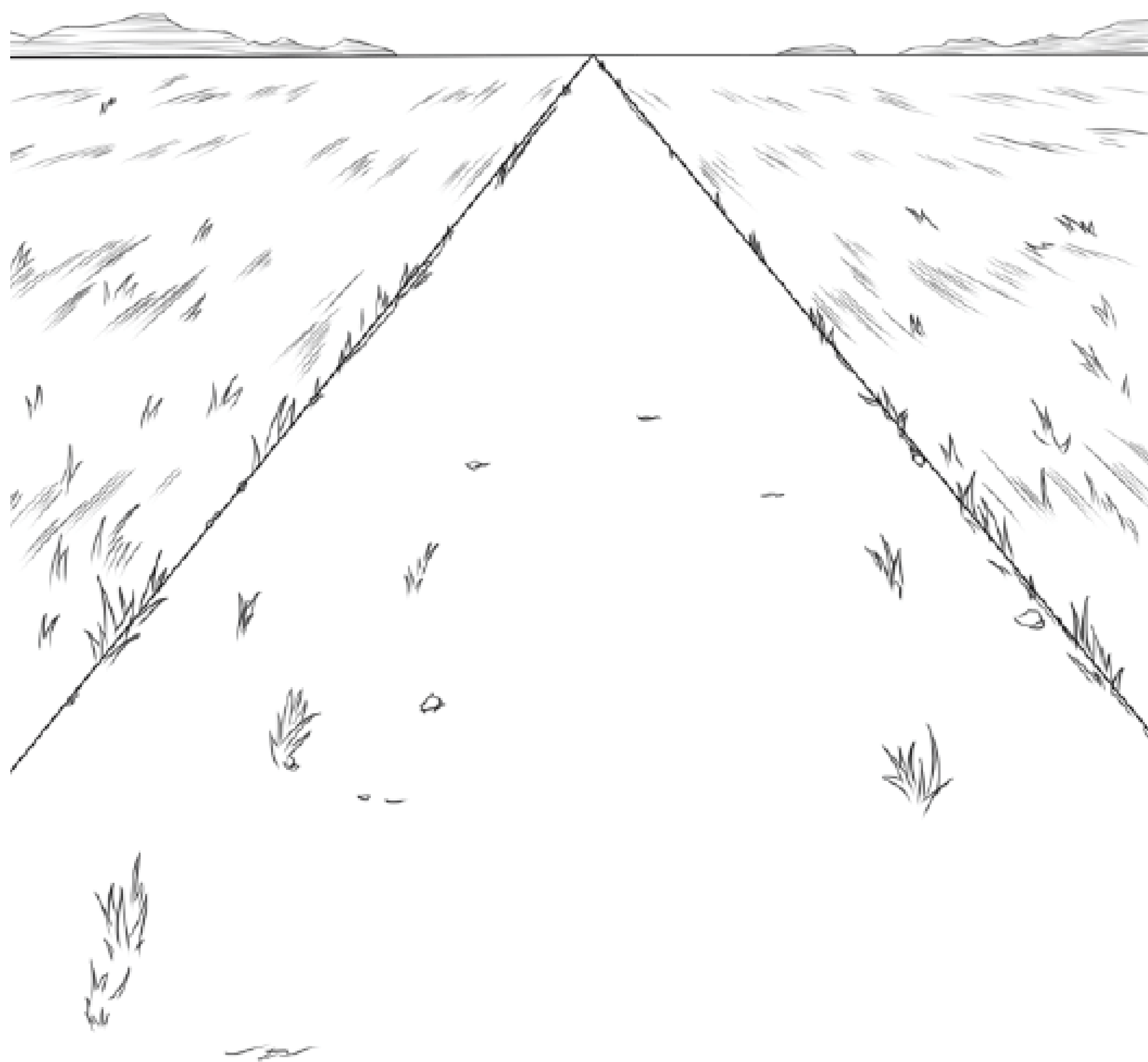
1 这是一个标准的一点透视，根据地面道路绘制出透视辅助线和视平线。



2 在辅助线的基础上，绘制出道路两边的草地和远处的山峦，使画面初具立体感。

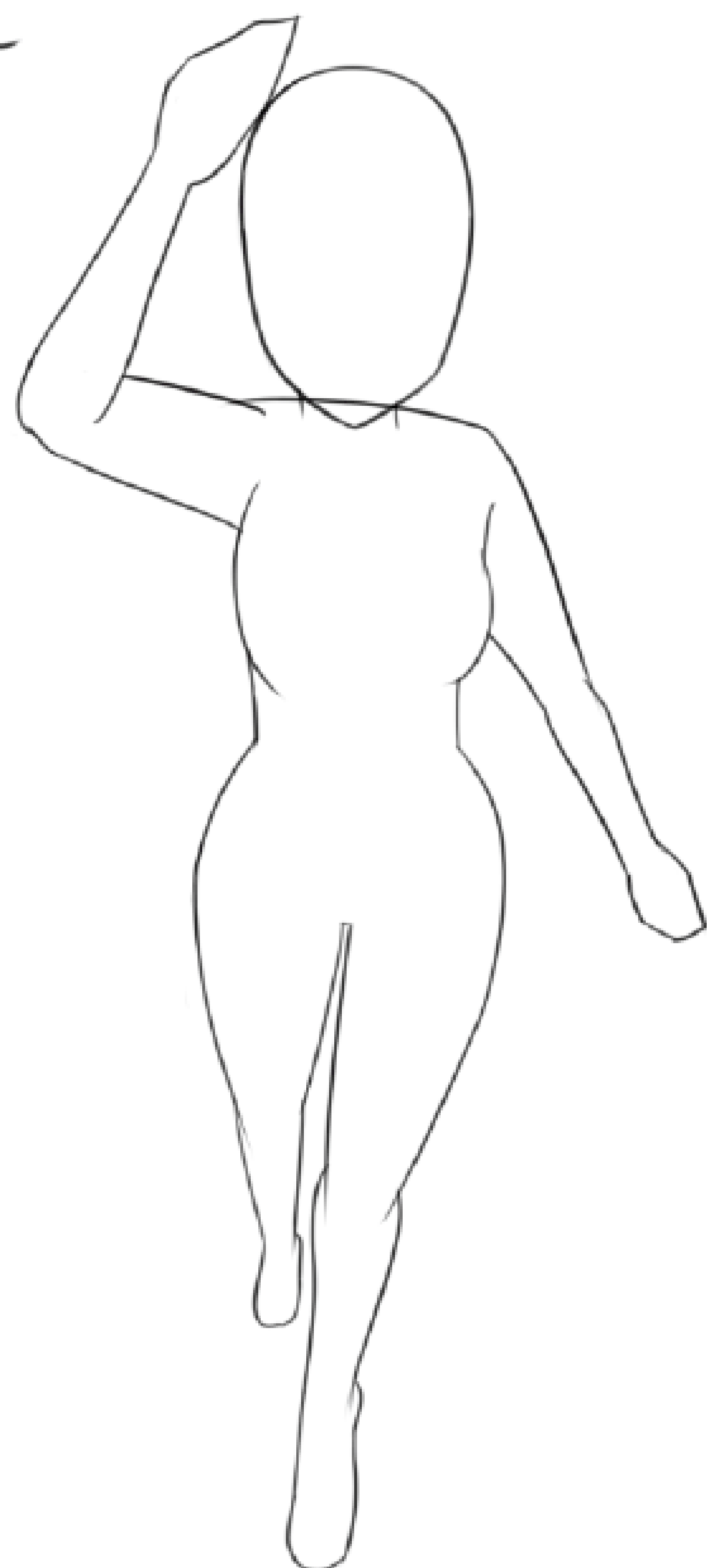






3 将草地和山峦的细节描绘出来，根据草地的倒向可以看出风吹的痕迹和景象。







4 绘制人物的身体结构，因俯视关系，人物头部和手掌变大，躯干和双腿变短小。





5 刻画出人物的服装、头发以及手中物体的外形轮廓线。



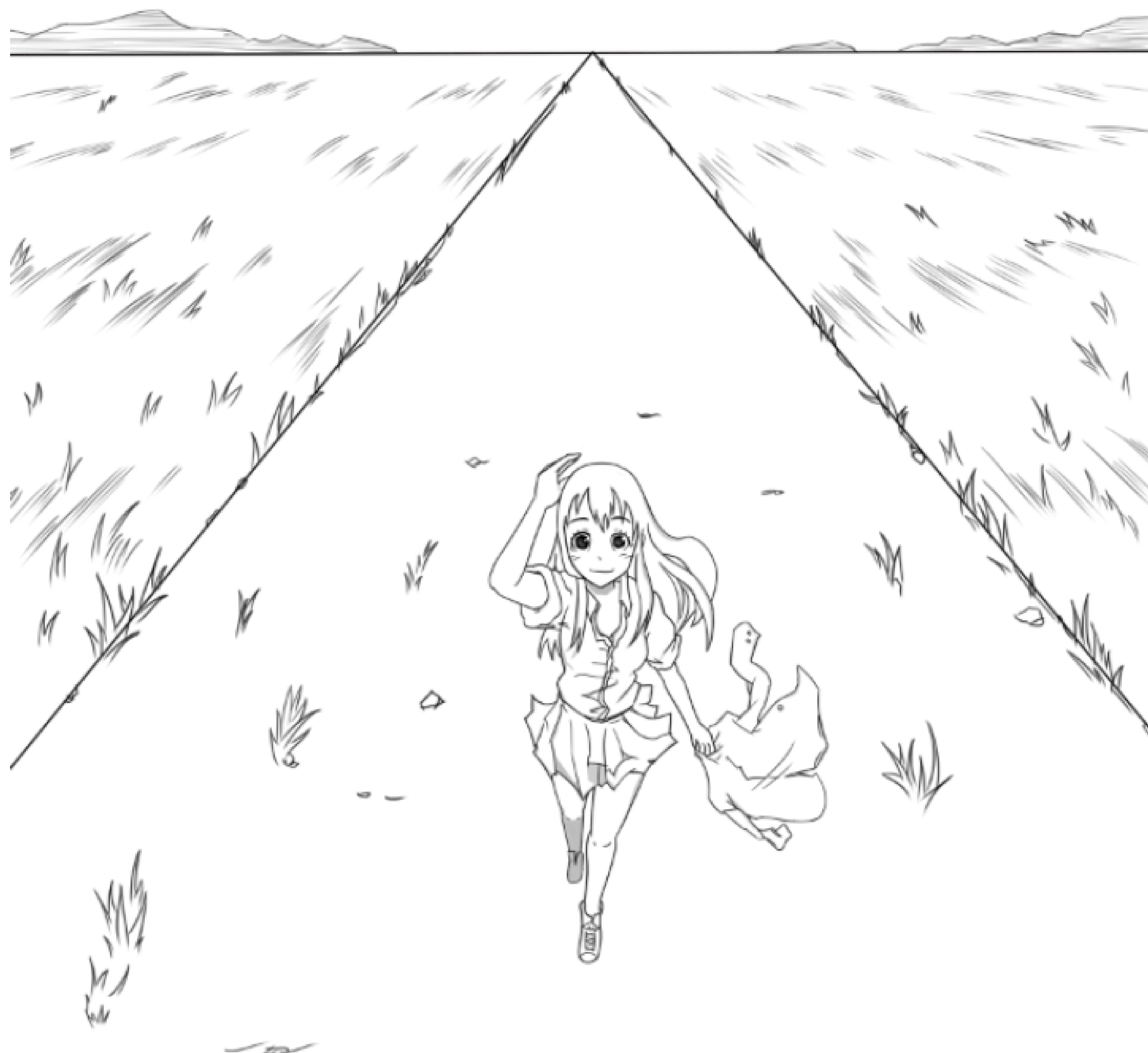


6 将人物的细节、衣服上的褶皱仔细地描绘清晰，并将五官位置和轮廓勾勒出来。



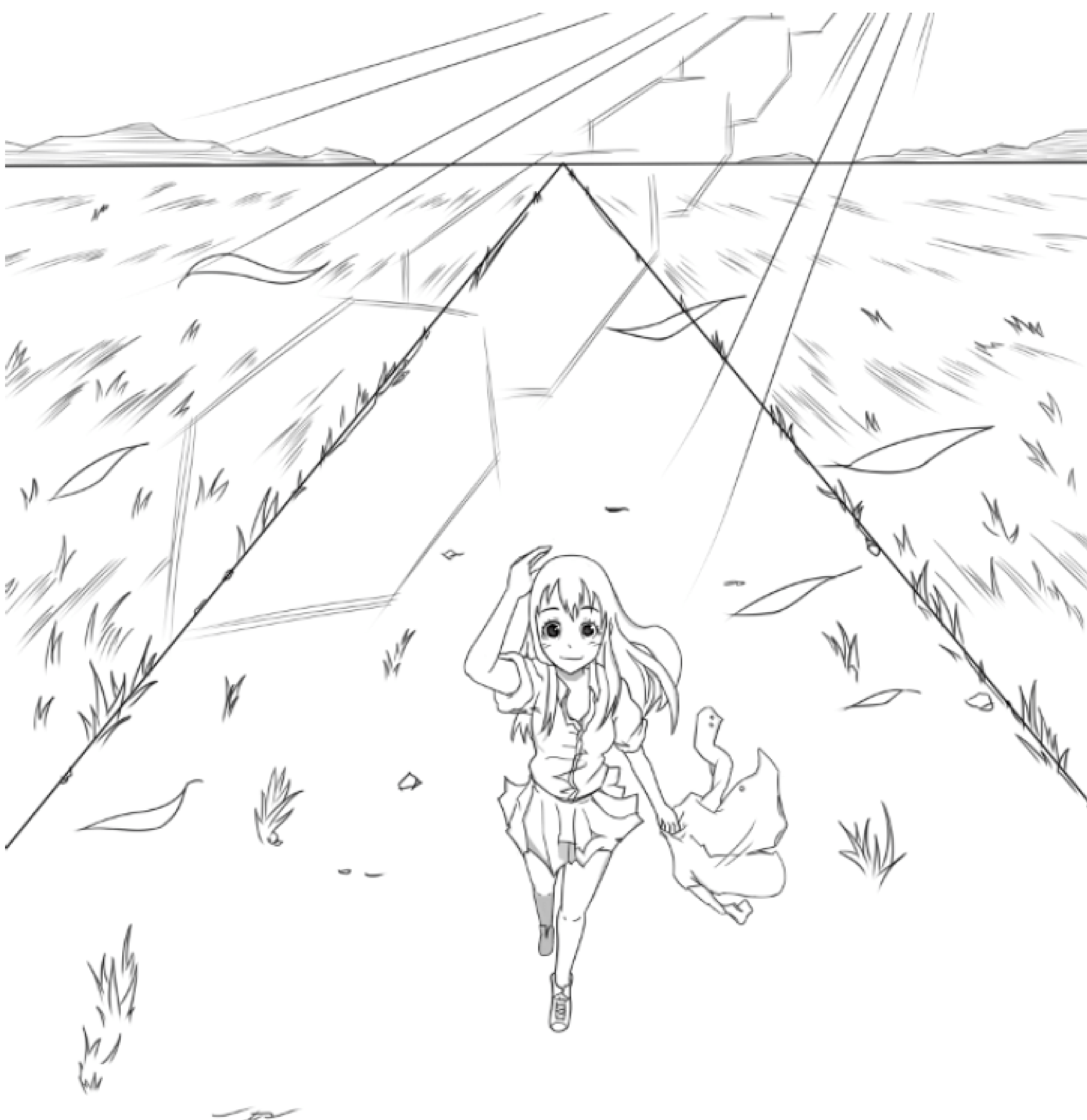


7 绘制出人物的五官、神情，擦去多余的线条，并用灰度添加光影效果。



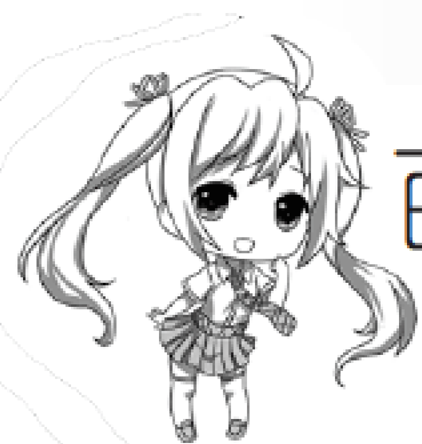
8 给场景添加人物，使画面更加生动活泼。

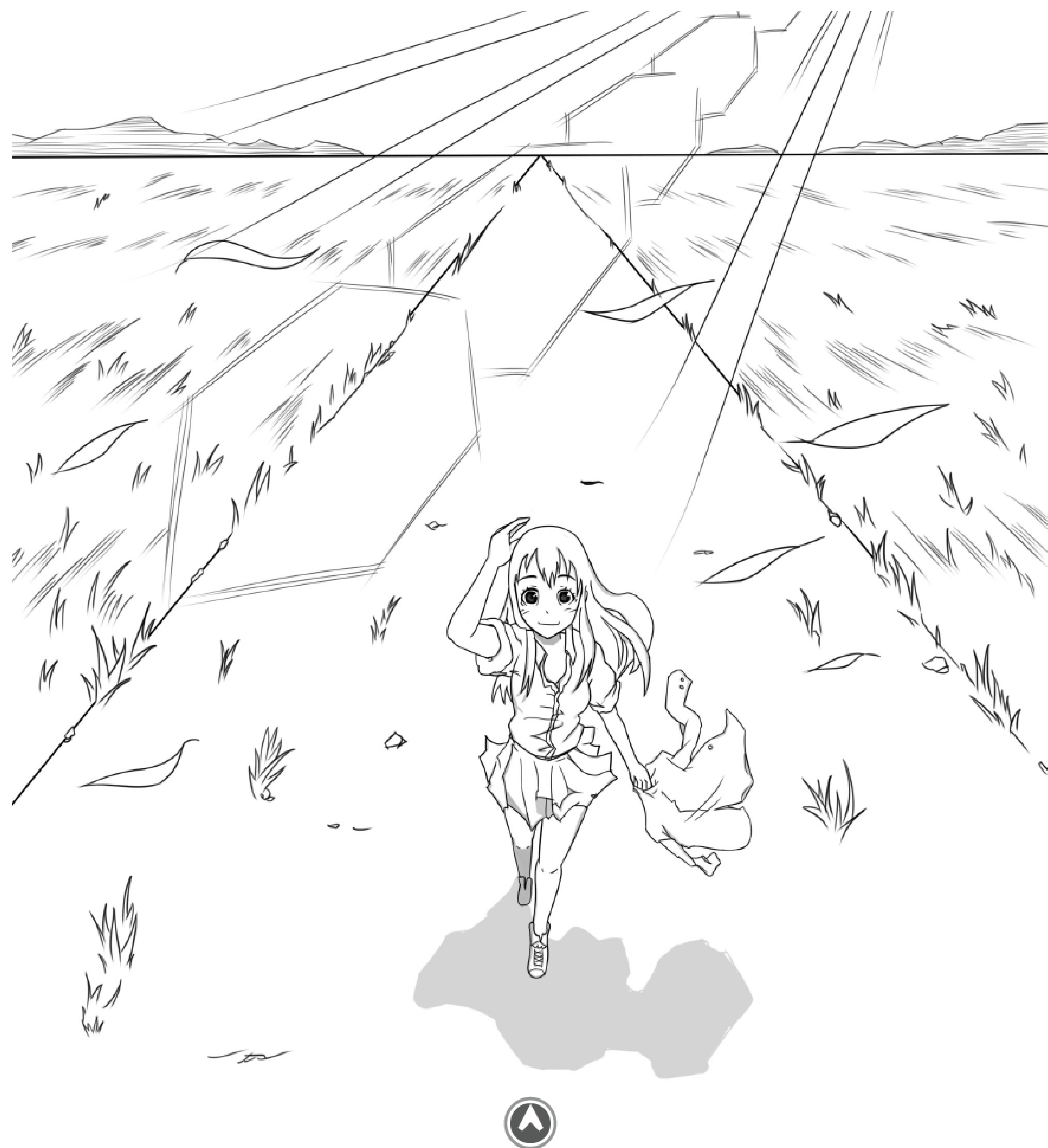




9 绘制出场景中的虚拟阳光和风吹起的草叶，使画面饱满、不空洞。







10 细致地擦去画面中多余的线条，注意各物体近大远小的透视关系。用灰度给场景添加阴影效果，由于是阳光明媚的天气，为营造明亮的场景，阴影不宜过于浓重。

舒适柔和的风吹、明媚的阳光，一幕风和日丽之景，使人心情舒畅，感觉轻快。

前面的章节中，我们学习了人物与场景的透视关系以及结合，了解了各种道具的绘制和室内外建筑场景、自然场景，以及虚拟场景的绘制，掌握了排线、灰度等特效的表现。这里简单地总结一下单幅漫画的创作步骤。

(1) 人物与背景的设定：包括人物的形体姿态、表情、衣着，场景中的具体地址、道具等两方面素材的收集。

(2) 构图和景别的选择：场景的构图方式和远、中、近景的选取，尽量选取常见的构图方式，为绘制草图奠定基础。

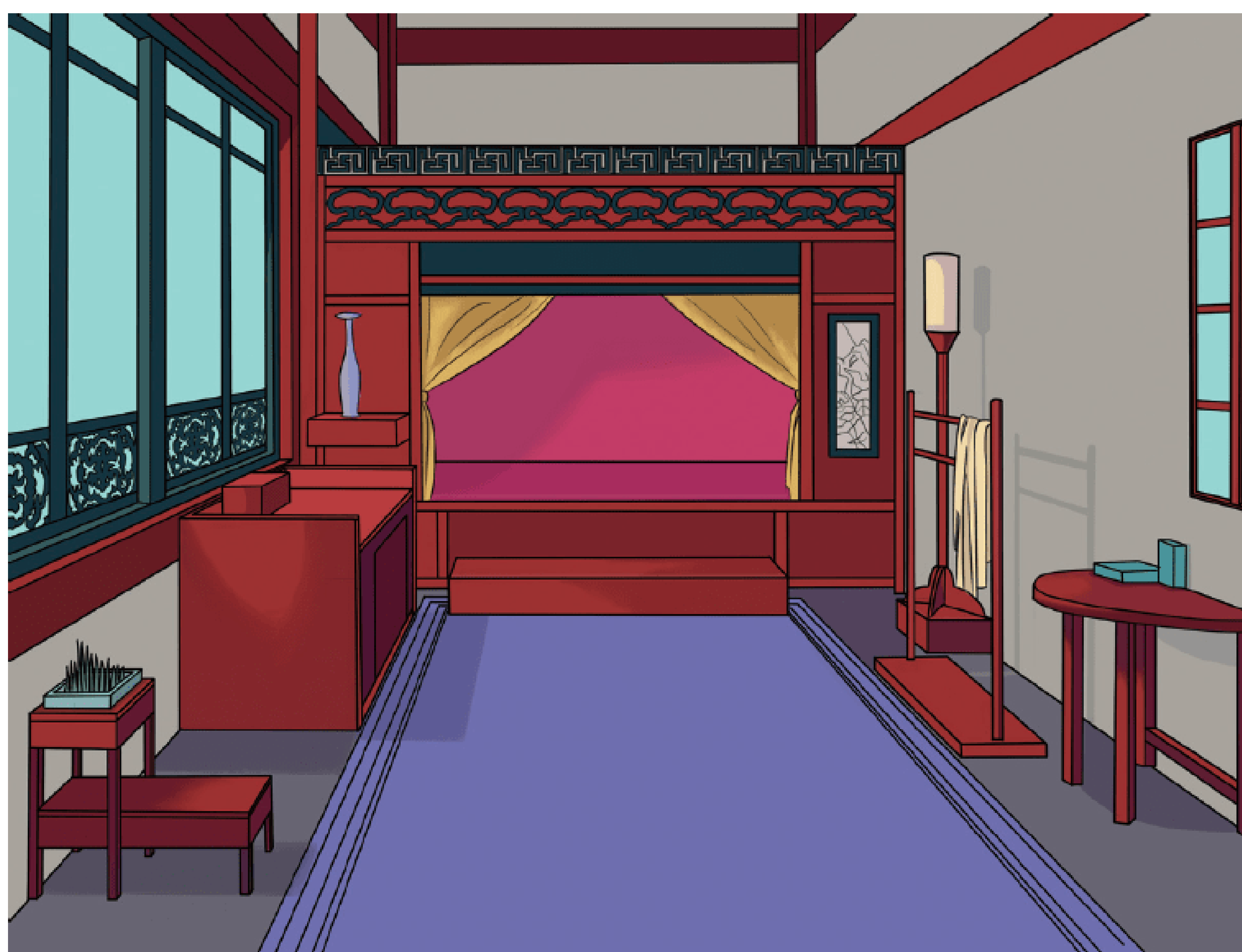
(3) 绘制草图。

(4) 完成最终效果。

第10章 漫画场景上色技法

本章着重讲解场景色彩的绘制流程和手法。

色彩是漫画绘制中重要的组成部分，本章从色彩基础、计算机上色基础和上色实战等方面进行详细的讲解，使读者对漫画场景的色彩表现有一个大致的了解。





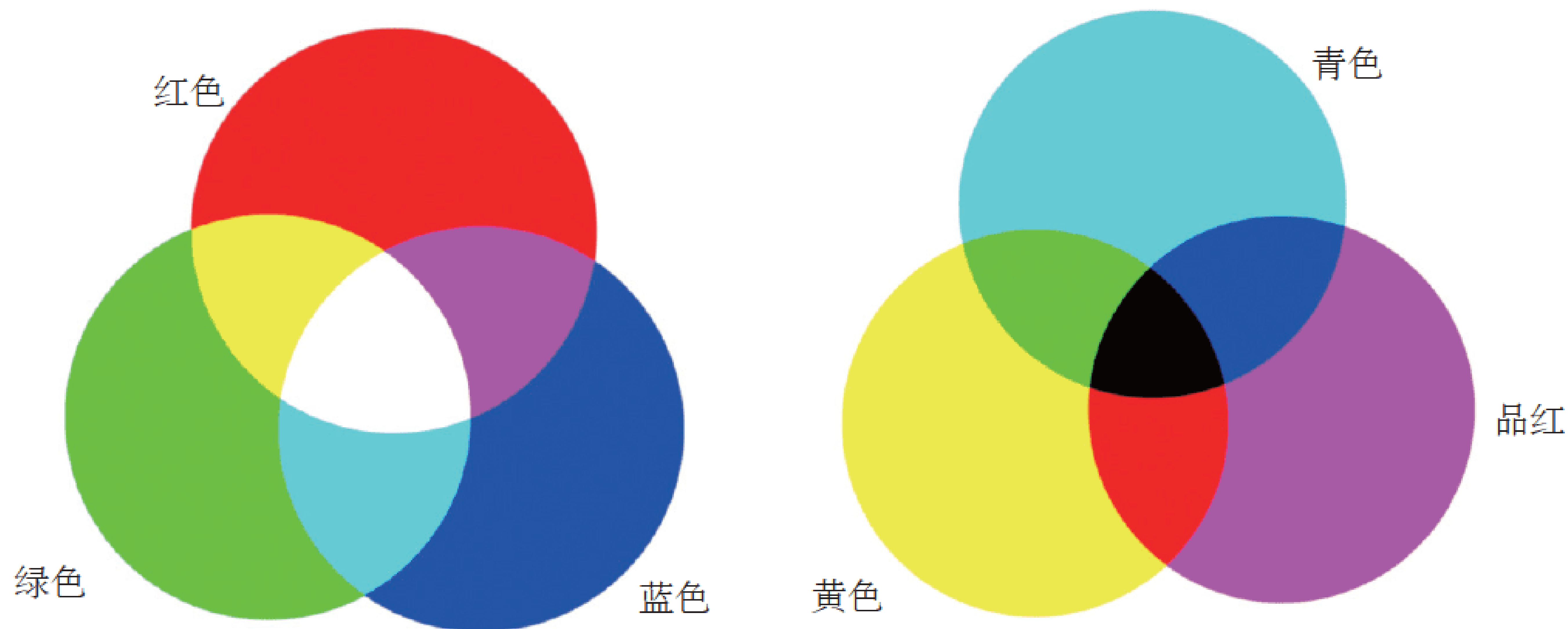
10.1 色彩基础

在学习绘制绚丽多彩的漫画场景之前，我们有必要先了解一下色彩的基本知识和原理，这样才能绘制出更加漂亮且丰富的漫画，下面就一起来学习色彩的相关知识。

10.1.1 色彩概述

光色：1666年，英国物理学家牛顿通过三棱镜将太阳光分解成红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种色彩。后来，法国科学家菲尔德又将这七种色彩改为红、橙、黄、绿、青、紫六种色彩，这就是我们所说的光色，又称标准色。光色是由太阳光分解而成，从理论上讲，所有的光色混合产生白色，光色的混合使色彩变亮。

颜色：我们一般所说的颜色，是指不同的物体在光的照射下，由于对光的不同程度的吸收和反射所呈现的色彩。所有的颜色混合会产生黑色，颜色的混合使色彩加深，这是颜色和光色的区别。



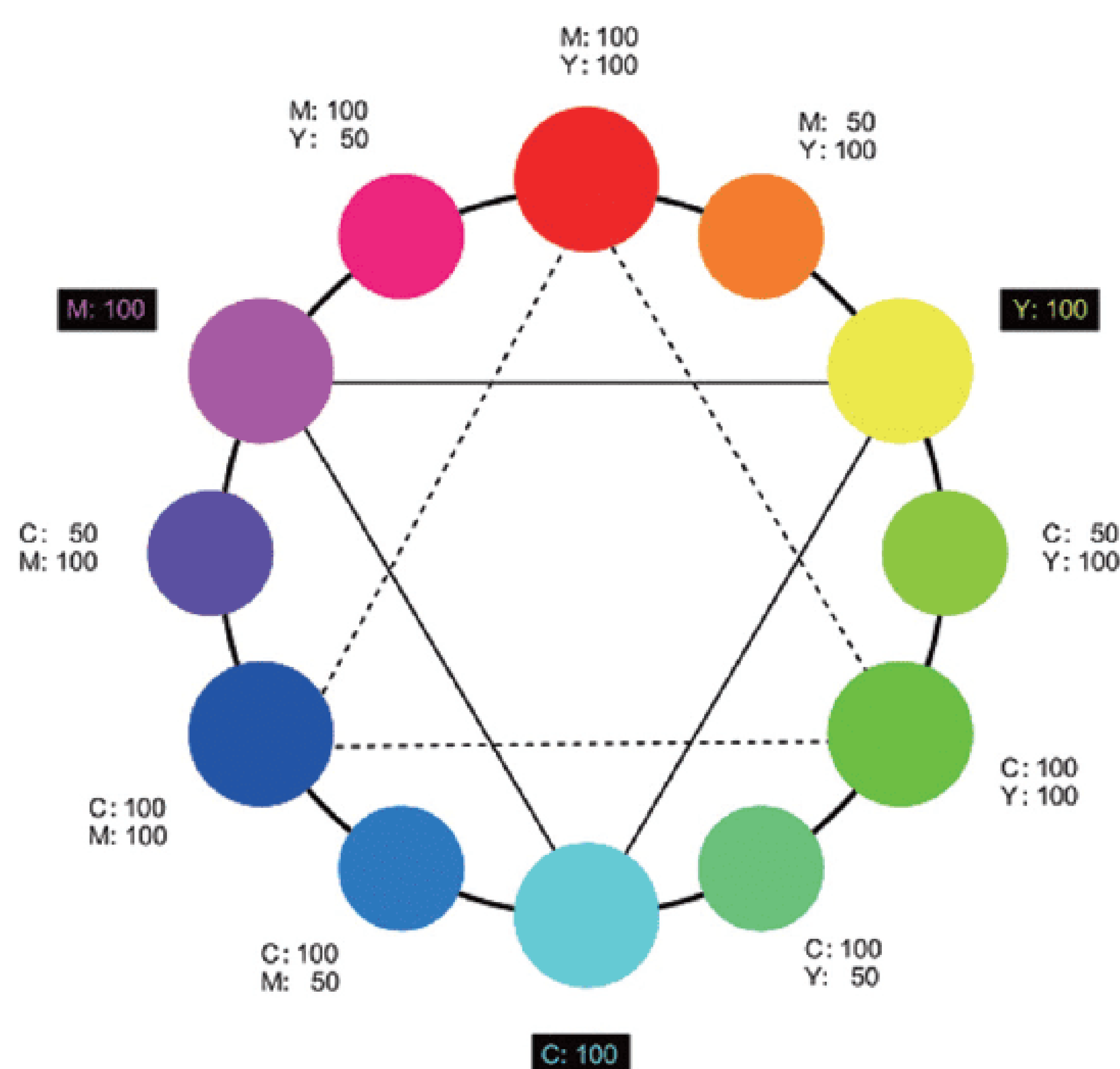
减色混合（颜料色）



我们所看到的各种景物都具有不同的颜色，它们所呈现的颜色是因为它们吸收了光源中的其他颜色，而被反射出来的颜色就是我们所看到的颜色。

我们所用的颜料也是这个道理，蓝色的颜料是因为这种颜料不吸收蓝光。





光的三原色是以RGB表示，由红、绿、蓝3种色彩的首字母而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色，强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色是以CMY表示的，由青色、品红、黄色的首字母而来，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色搭配的过程中会添加黑色，黑色以字母K表示，在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。



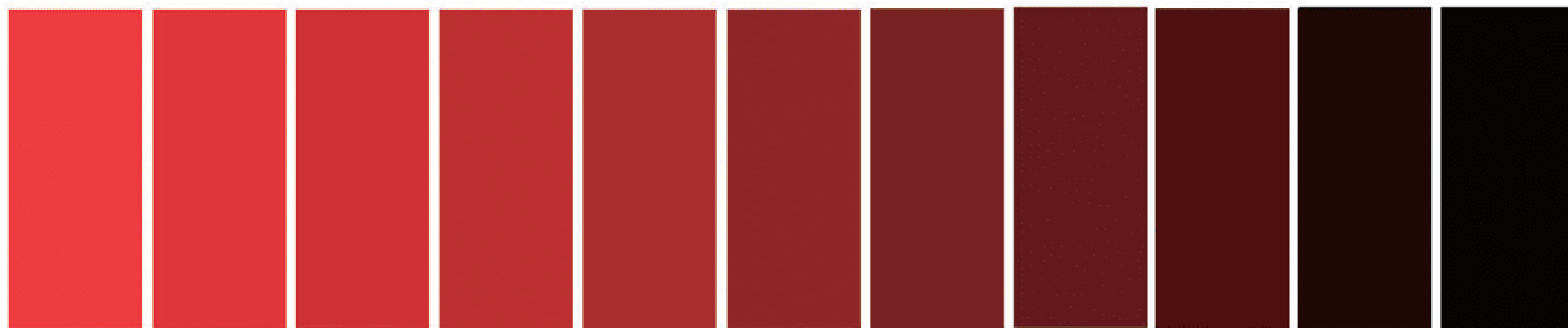
三原色中，任何两种原色做等量混合调出的颜色，叫间色。如果两个原色在混合时分量不等，又可产生种种不同的颜色。

任何两种间色或一个原色与一个间色混合调出的颜色，我们叫它第三次色，亦称复色。

因为混合时各种颜色比例的不同和颜色深浅的变化，使复色多种多样。复色应用很广，掌握复色的变化，就能使画面颜色丰富多彩。

如果两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。如右图所示，色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。从图中我们可以看出，不仅黄与紫是补色关系，一切在对角线90度以内包括的色，都相互构成补色关系。画面中如果补色不够，画面色彩就会显得单调。从图中我们也可以看出，互补色是由三对基本补色引申开来的，这就是色相环上的三对色，黄与紫、橙与蓝、红与绿。当它们同时对比时，相互能使对方达到最大的鲜明性，但它们互相混合时，就互相消除，变成一种灰黑色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。

一种渐变得来的相近的一系列颜色称为同色。





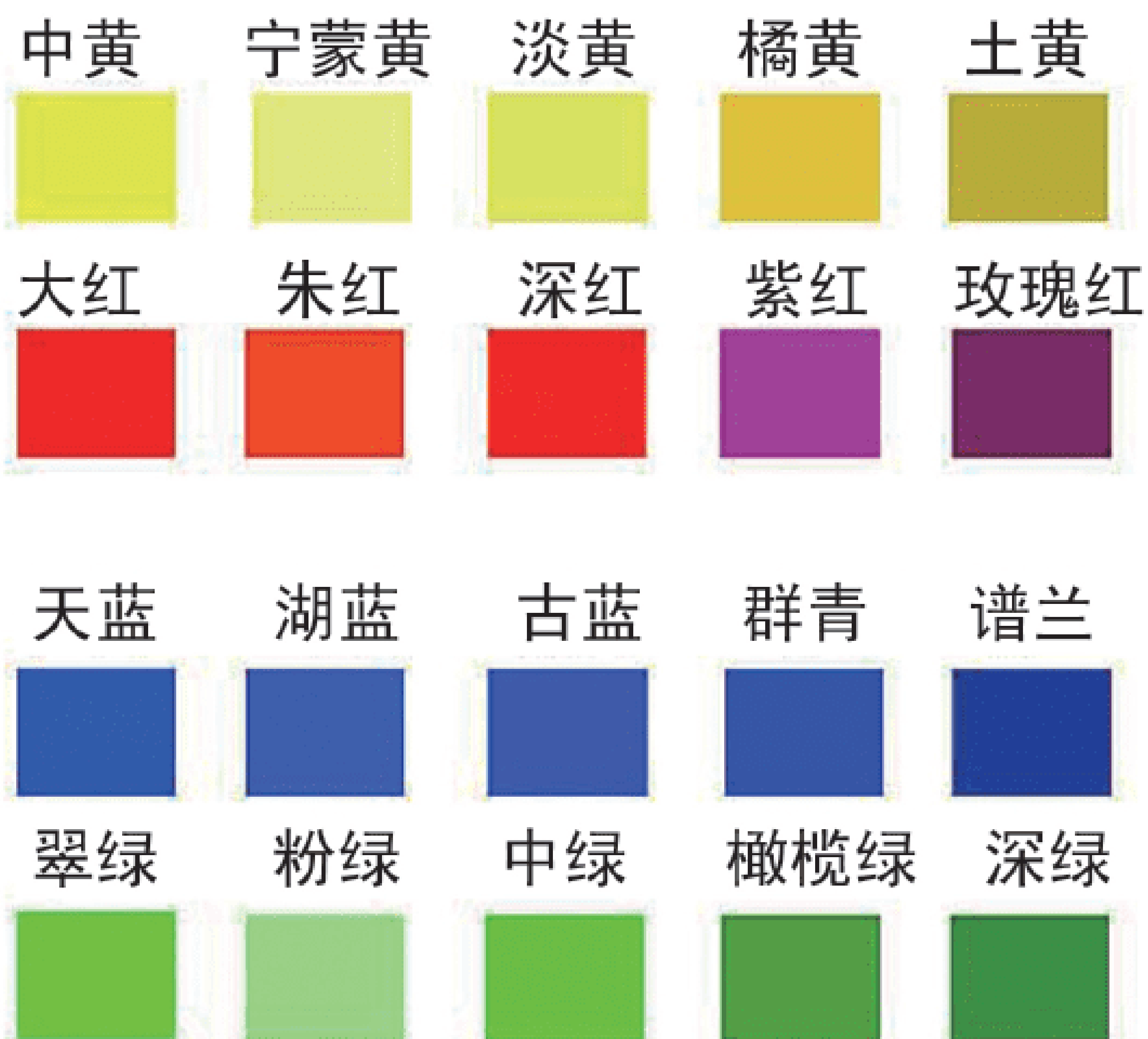
10.1.2 色彩三要素

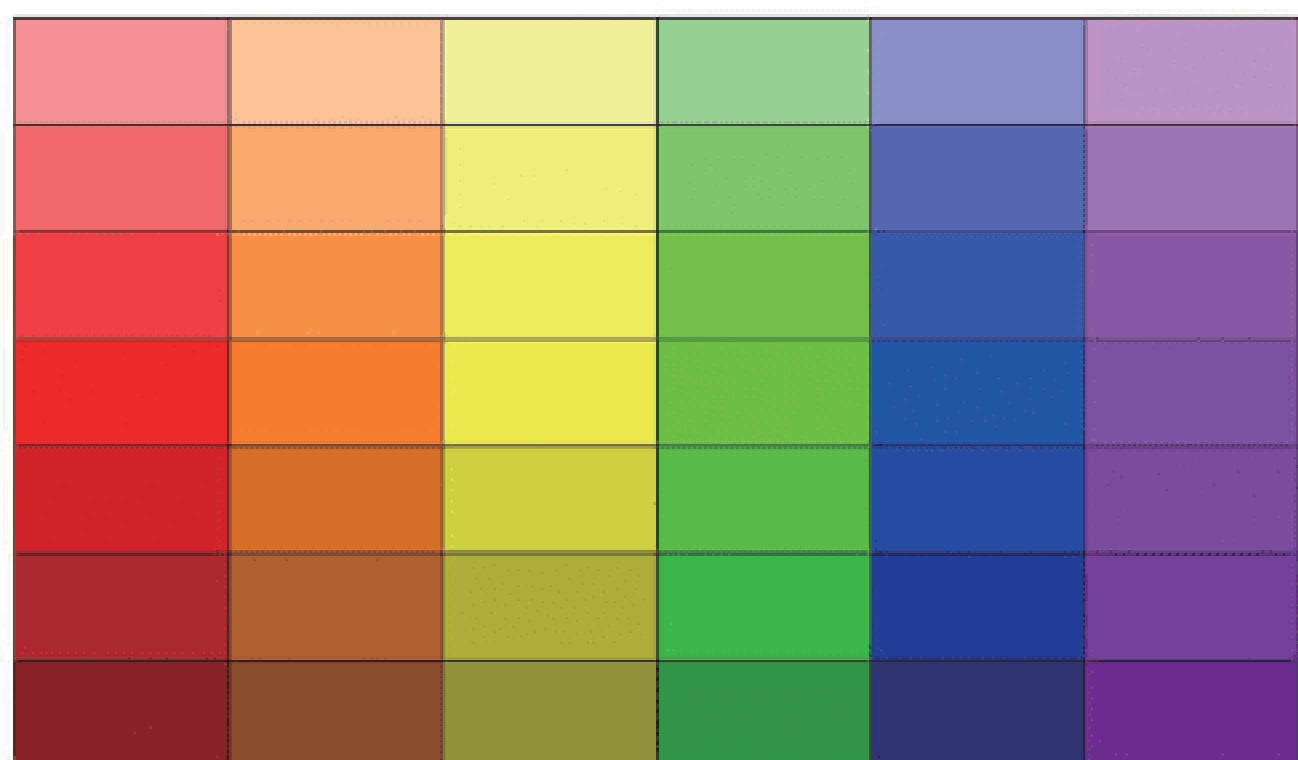
色彩三要素可用色彩的色调(色相)、饱和度(纯度)和明度来描述，人眼看到的任一彩色光都是这三个特性的综合效果。

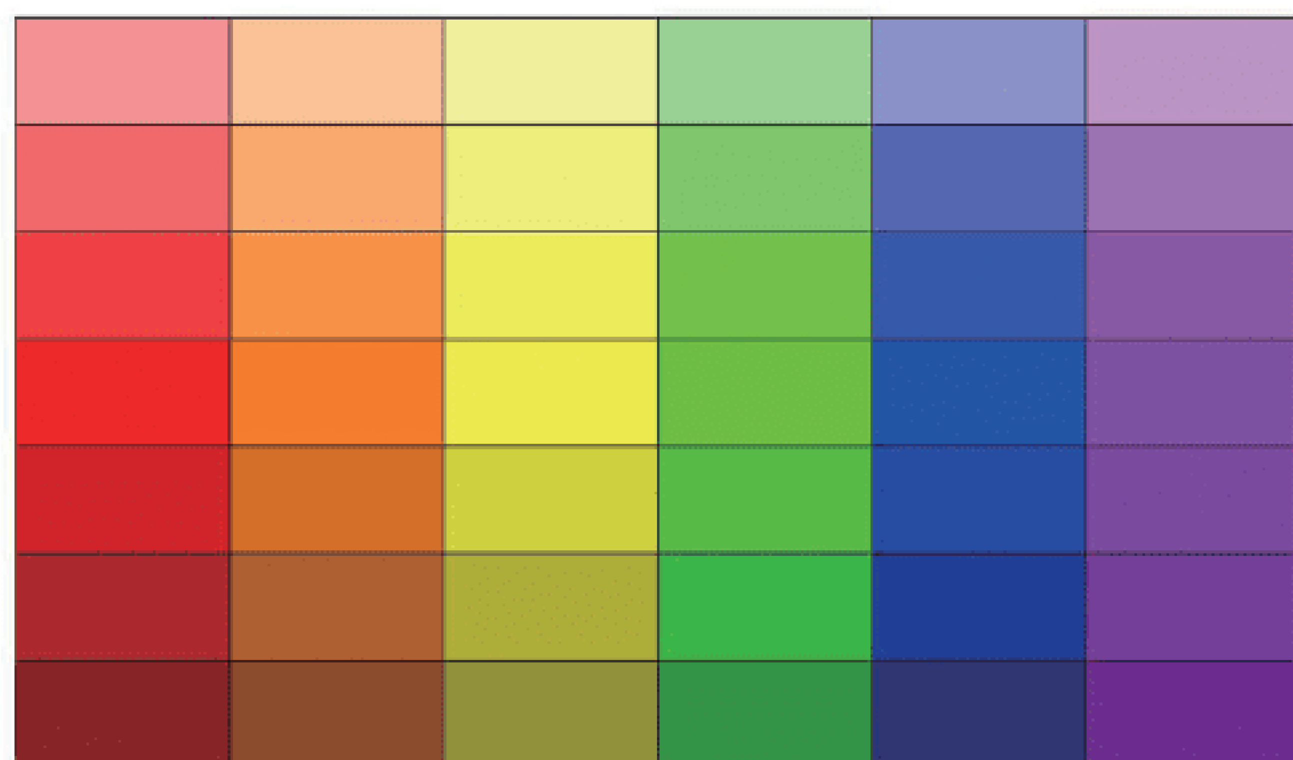
色相：指色彩的样貌，也是色彩最显著的特征，又可称为色名。大自然中有千差万别的色彩，都有各自具体的样貌，如天空是蓝色的，花是红的，树是绿的，云朵是白色的等，这些不同的色彩样貌，被称为色相。

明度是指色彩本身的明暗深浅程度，简单地说，是指色彩的黑白程度。

纯度是指色彩本身的鲜艳程度。纯度

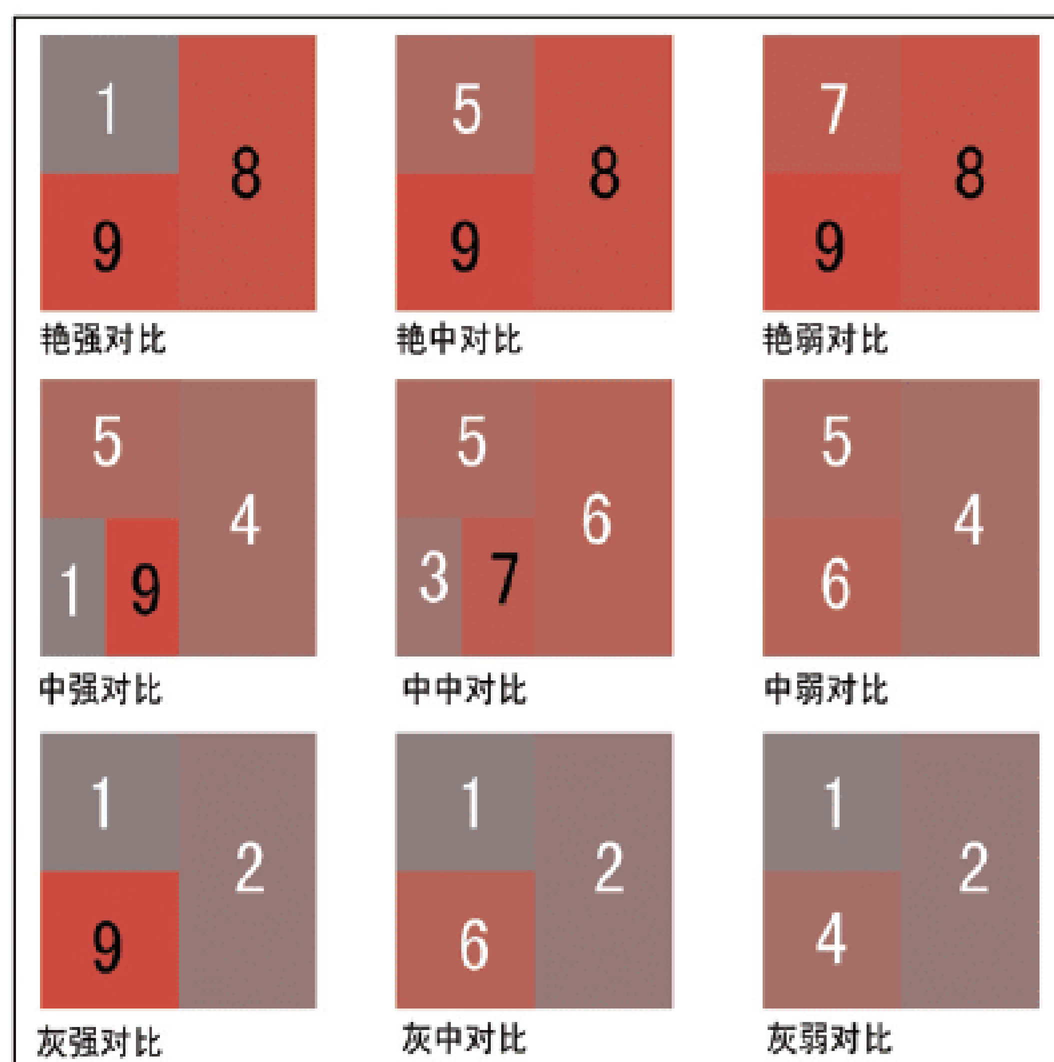


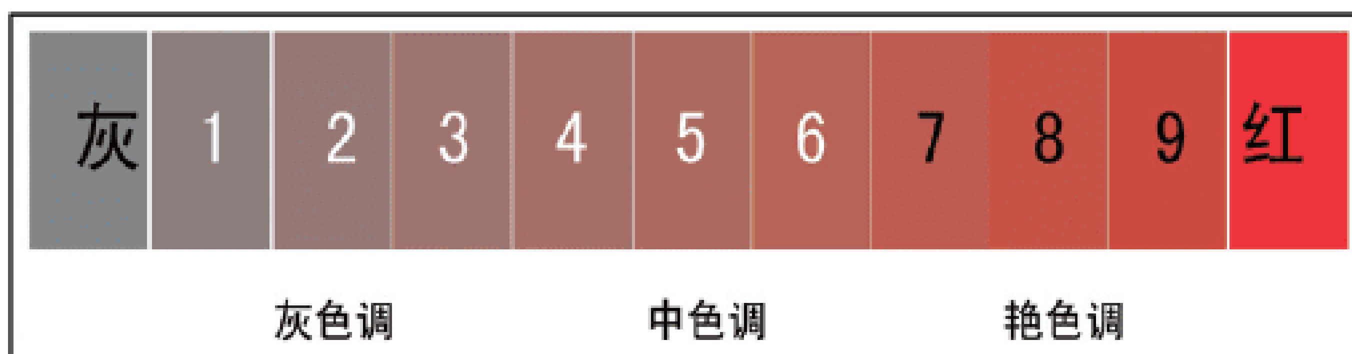




在配色上具有强调主题、制造多种效果的作用，根据两色之间的彩度差异所产生的配色方式与明度对比具有同等重要的地位。

纯度高的颜色强烈刺激，使人印象深刻，也容易生产厌倦，与低纯度颜色的配合才能细腻、含蓄、耐看。高纯度色容易引起注意的特点，决定了其应当使用于画面中最主要的位置，还应考虑到因视觉距离的远与近所带来的强与弱的变化。







10.1.3　色彩视觉

随着社会的不断发展，人们逐渐形成了对色彩的某些特定的感受和心理反应，这就是色彩视觉，它包括色彩的冷暖感、前后感、轻重感等多种感受。下面一起来了解一下色彩给人带来的诸多视觉感受。

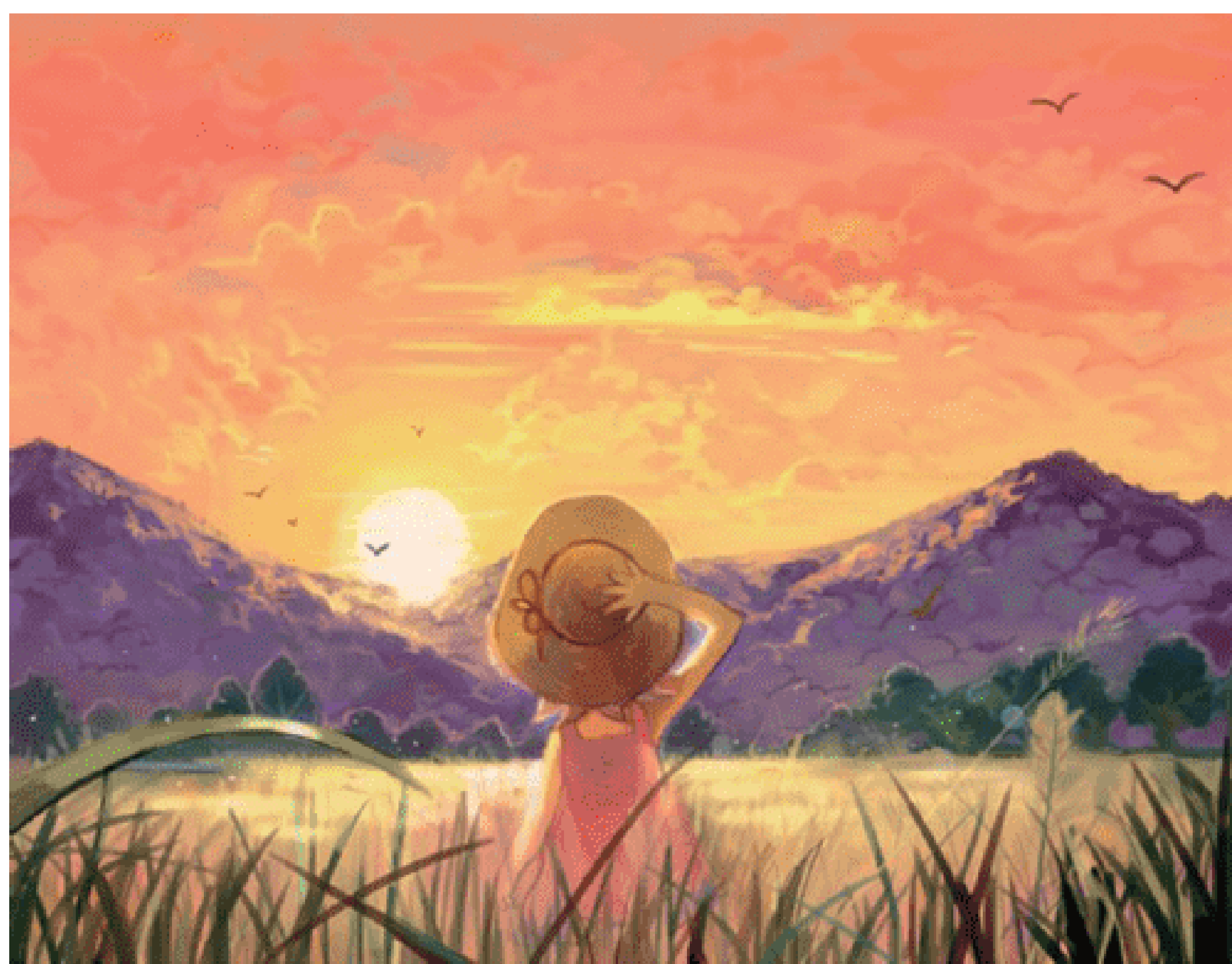
色彩的冷暖感

色彩的冷暖感是指色彩给人习惯上的冷暖感觉和联想。色彩学上根据人的心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调，其中红、橙、黄为暖色；青、蓝为冷色；中性色调有紫、绿、黑、灰、白等，根据不同情况可以偏暖色，也可以偏冷色。不同类的色彩中有冷暖的变化，同类色中也有冷暖的变化。了解了色彩的冷暖感就可以绘制出一幅有感觉、有感情的画来。



暖色：当人们看到红、橙、黄、红橙、黄橙、红紫等色彩时，会马上与火焰、太阳等高热度的事物产生联系，从而形成心理上的温暖、热烈等感觉。

冷色：当人看到蓝、蓝紫、蓝绿等色彩时，便会与水、冰等产生关联，从而产生出冰凉、寒冷等心理反应。



暖色具有奋发、膨胀、兴奋、温馨、外向、积极、重量感、刺激感、活跃、努力、主动等特性。

冷色具有消极、安静、松弛、幽深、沉着、内向、轻、收缩感、冷漠、不安、沮丧、忧郁、平衡、庄严等特性。

对比右边两幅不同色调的漫画场景，两种完全相反的色调，上面一幅以红黄为基色，给人以温暖的感觉，而下面一幅以青蓝为主色，则给人以寒冷的感觉。



色彩的前进与后退感(色彩的空间感)

同波长的色彩在人眼视网膜上的成像有前后之分，红、橙等光波长的色彩感觉比较迫近，蓝、紫等光波短的色则感觉比较后退，这是视错觉的一种现象。

一般暖色、纯色、高明度色、强烈对比色、大面积色、集中色等色彩给人前进感，相反，冷



色、浊色、低明度色、弱对比色、小面积色、分散色等有后退感。





色彩的大小感

色彩的冷暖和明暗程度是影响色块的主要因素。暖色和高明度的色彩有扩大、膨胀感，色块显得大；冷色和低明度的色彩显小、收缩，色块显得小。

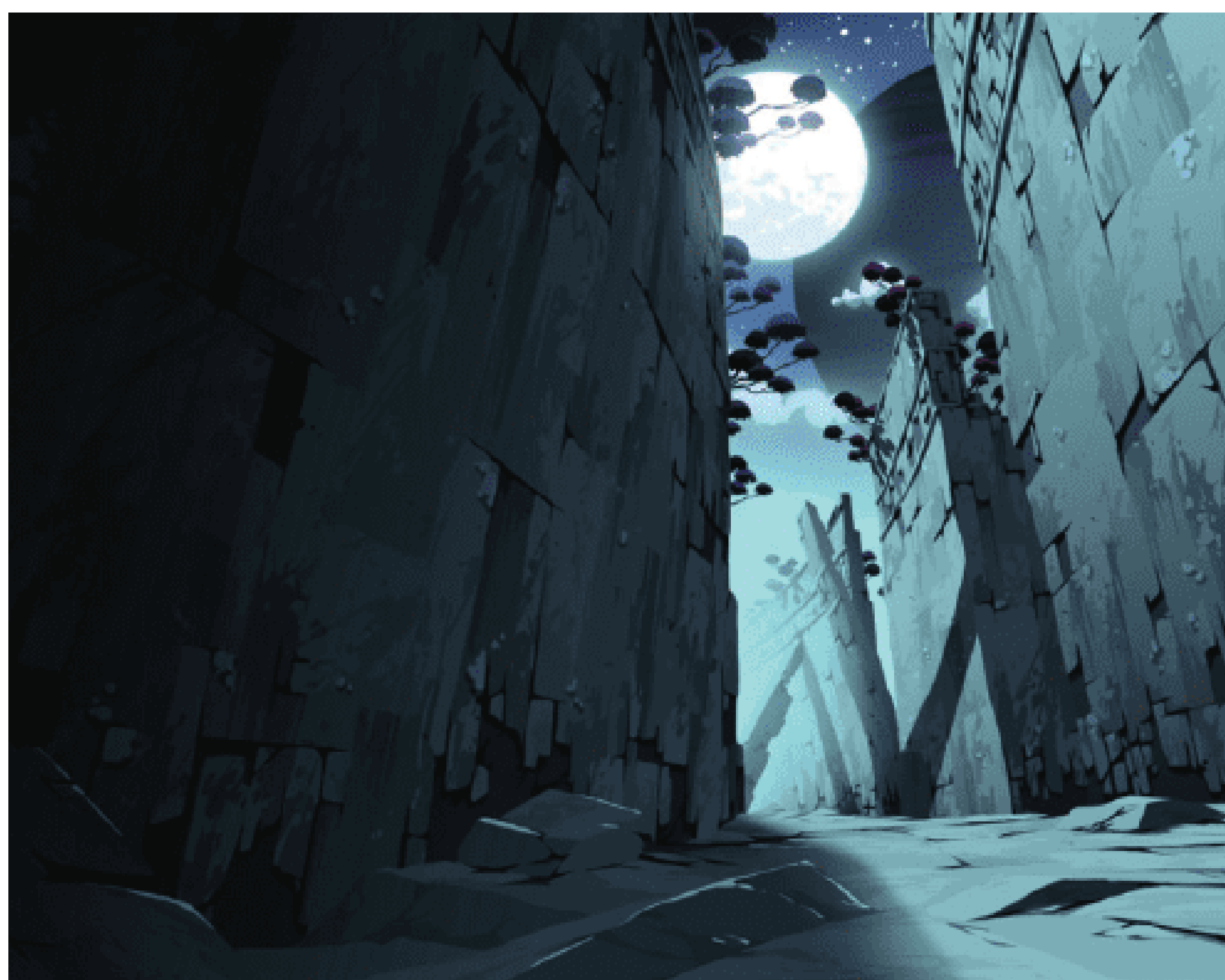


色彩的轻重感

色彩的轻重感主要与明度有关。明度高的色彩使人联想到蓝天、白云、彩霞、花卉、羊毛等，产生轻柔、飘浮、上升、敏捷、灵活等感觉；明度低的色彩有钢铁、大理石等物品，产生沉重、稳定、降落等感觉。







色彩的华丽与朴素感

色彩的华丽与朴素感跟色彩三要素都有密切的关系，其中纯度关系最大。明度高、纯度高的色彩和丰富、强对比的色彩使人感觉华丽、辉煌；明度低、纯度低的色彩以及单纯、弱对比的色彩给人感觉质朴、古雅。但无论何种色彩，如果带上光泽，都能获得华丽的效果。





色彩的明朗与阴郁感

色彩的明朗与阴郁感与纯度有关，但主要以明度作用为主。明朗的色彩是明度高、对比较强烈的色彩，而纯度高且色性偏暖的色彩使人感觉跳跃、活泼、有朝气；反之，明度低、对比弱、纯度低且偏冷的色彩则给人庄重、严肃、阴郁感。

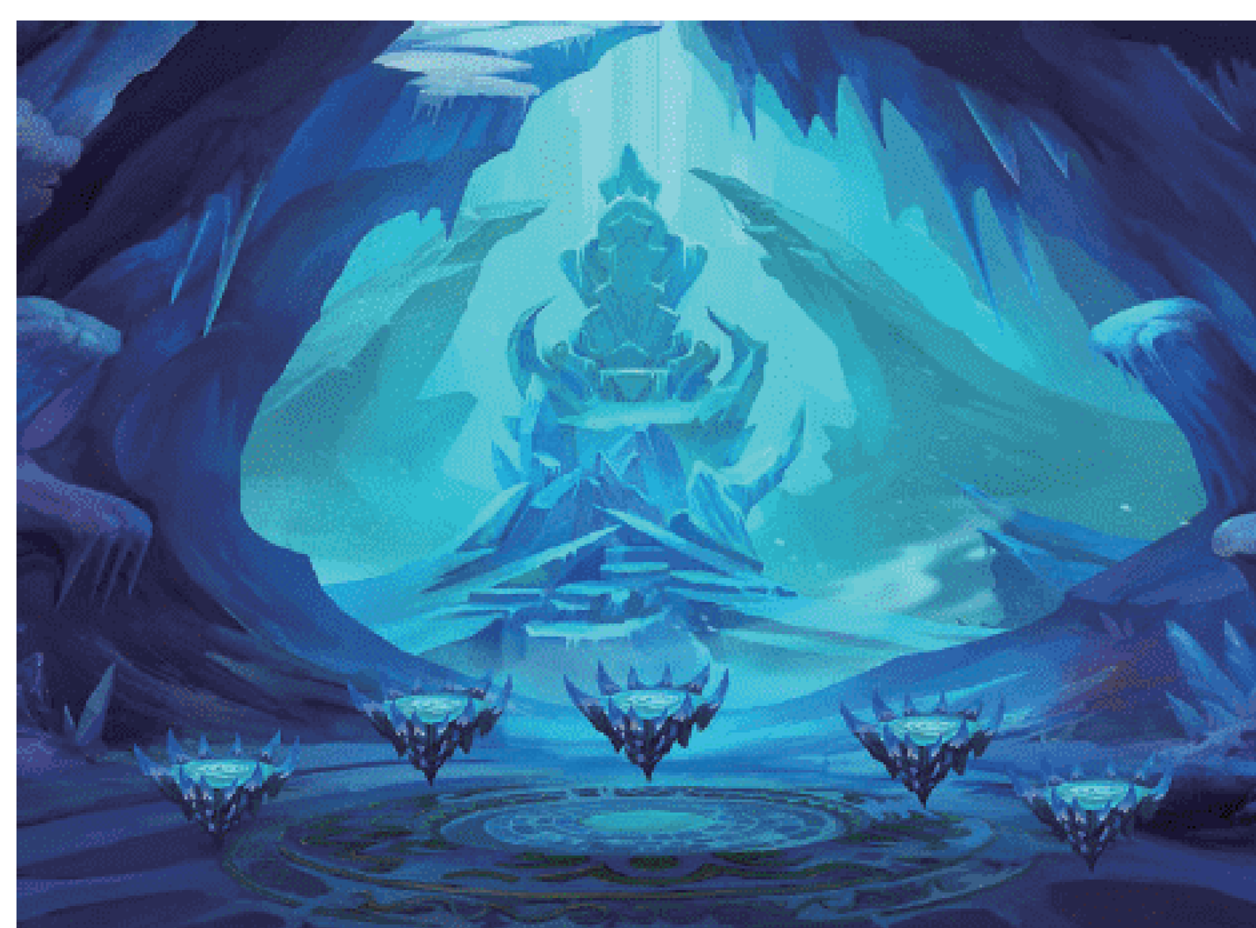




色彩有兴奋与冷静感

明度较高、纯度较高的暖色会使人产生兴奋感；明度和纯度都较低的冷颜色能使人冷静，情绪安定。





色彩的柔软与坚硬感

色彩的柔软与坚硬主要与色彩的明度、纯度和色性有关。软感的色调特征是高明度的含灰色，弱对比色调，白色最软；硬感的色调特征是低明度的纯色，强对比色调，黑色最硬。

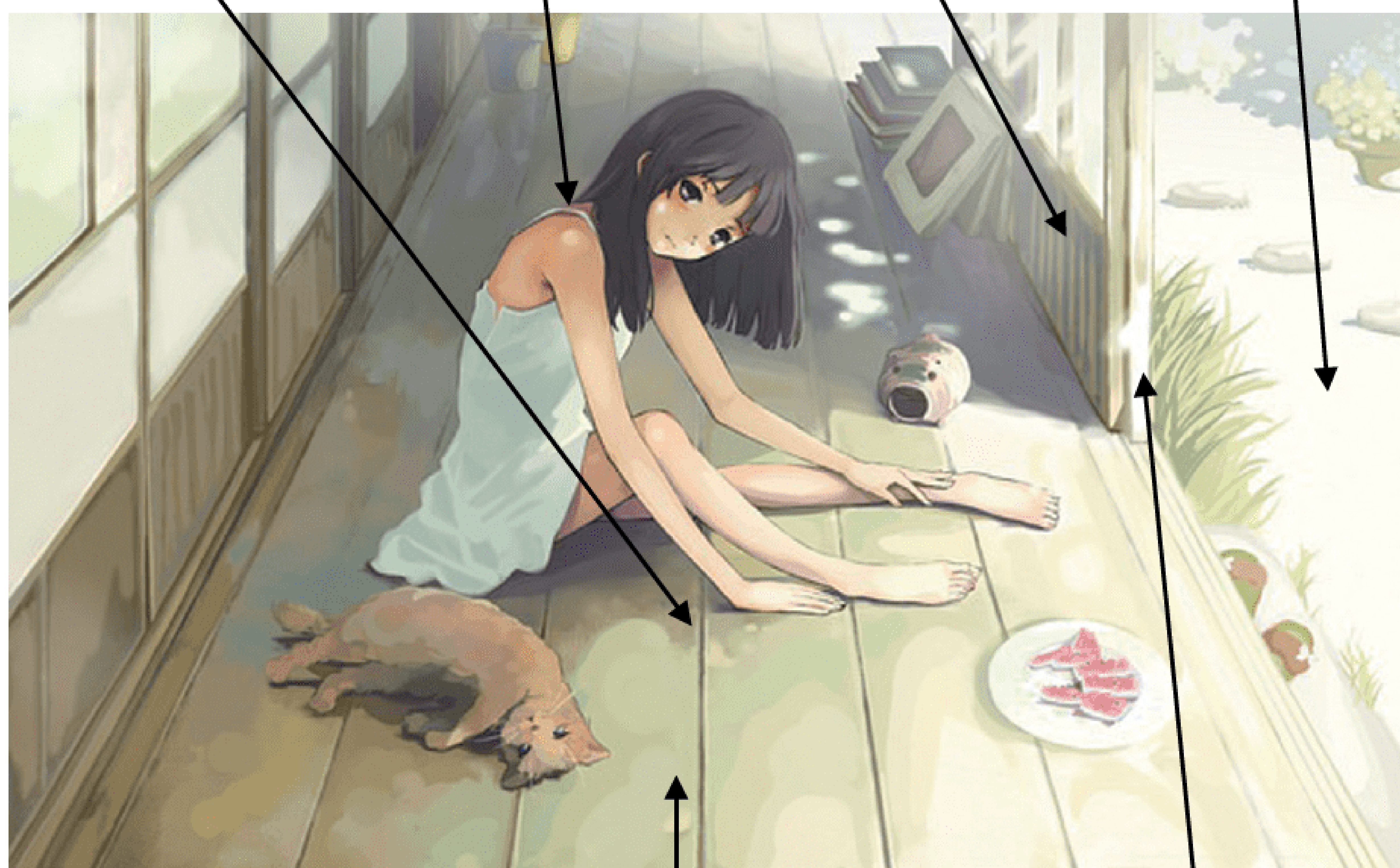






10.1.4 了解光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，由于物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以，了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩时有必要掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面；在明暗交接的地方会形成灰面过渡；在暗部会因为环境色出现反光，由于物体本身结构的遮挡，还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



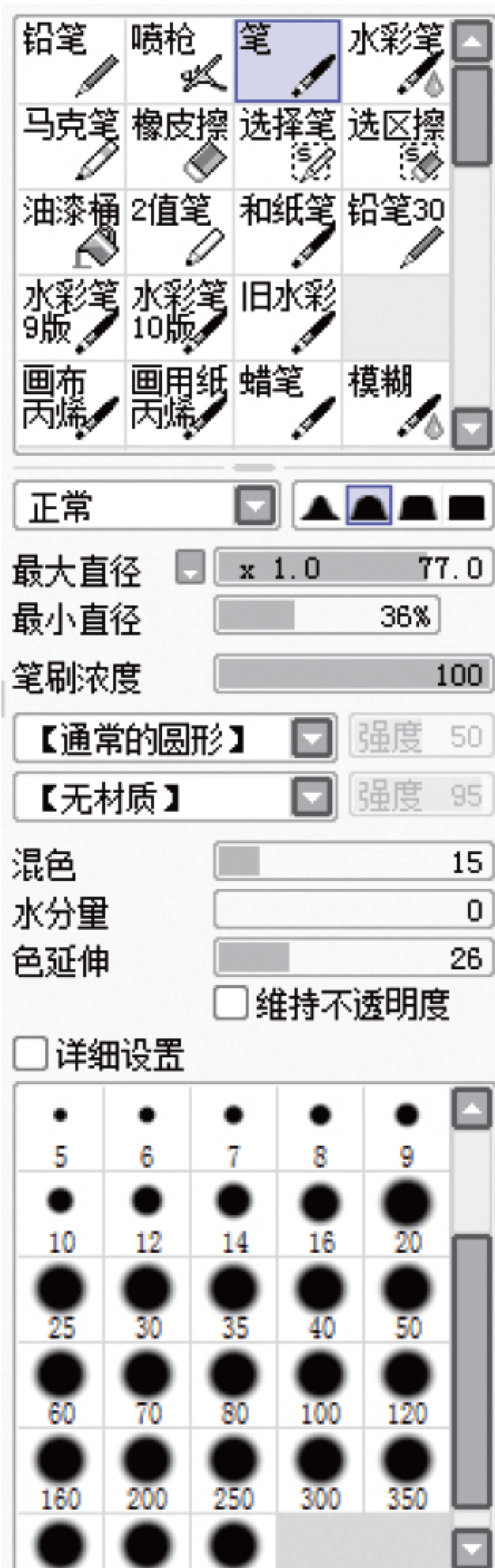
10.2 计算机上色基础

使用计算机给线稿图上色，根据不同的工具有不同的上色方法。随着科技的高速发展，现在一般都使用数位板结合绘图软件来进行上色，这样表现出来的线条就如纸上作画一般真实、精致。手绘板配合不同的软件工具，可以使绘画者们更快速地学会和掌握绘制技法。

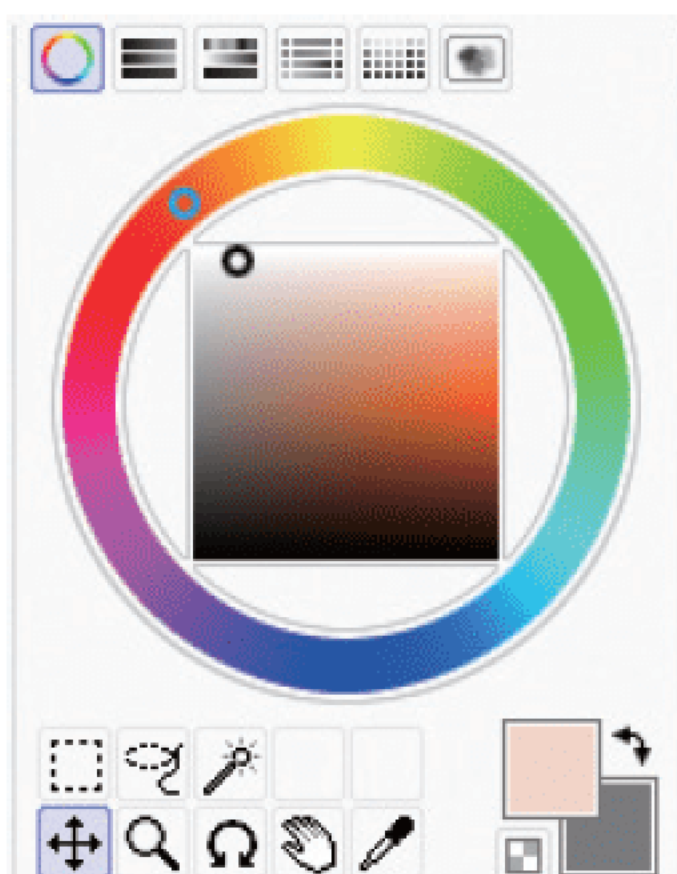
10.2.1 SAI上色基础

下面一起来了解SAI软件的上色基础知识和一些技巧。

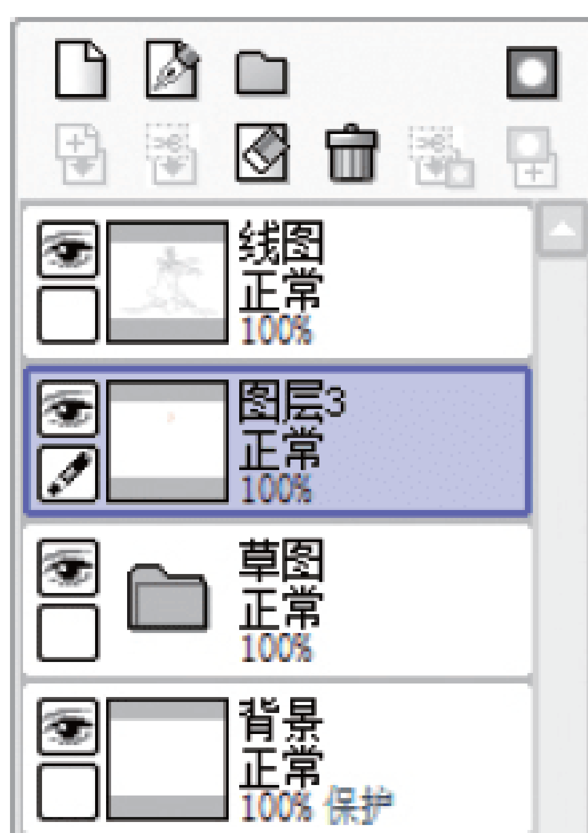
绘画常用的一些面板



左图为SAI软件的画笔面板，在使用不同的画笔时，会根据需要调节出不同效果的画笔，在使用画笔时会使用到这个面板。



这是色板面板，是上色时需要用到的面板，面板中可以存入许多自己配好的颜色，以便使用时不用反复地调节颜色。



这是图层面板，是上色时必需用到的面板，绘制复杂的漫画时，可分出多个图层来，以便于管理，也可以利用图层模式调节出许多意想不到的效果。

右图是工作面板，只有在白色区域中才可以进行工作，相对Photoshop软件，SAI的工作面板是可以随意旋转的。





画笔工具的使用

画笔工具是SAI中绘制图像时最为常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触及绘画效果更自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以根据画面的比例，缩放画笔大小来刻画，下面来看看画笔工具的绘制效果。

没有添加感压的默认笔触效果。





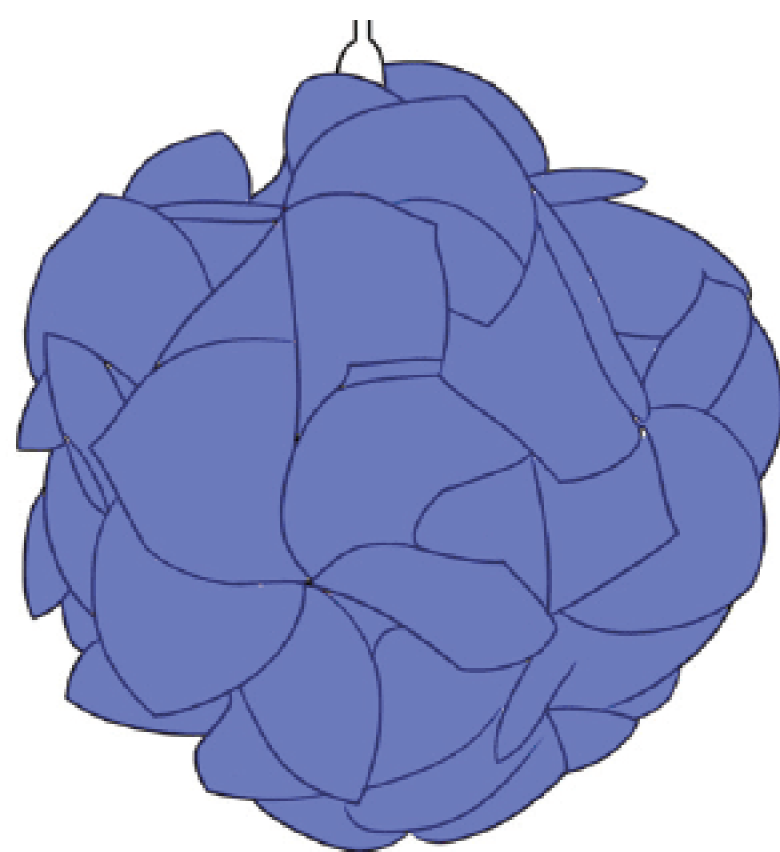
添加了感压的笔触效果。

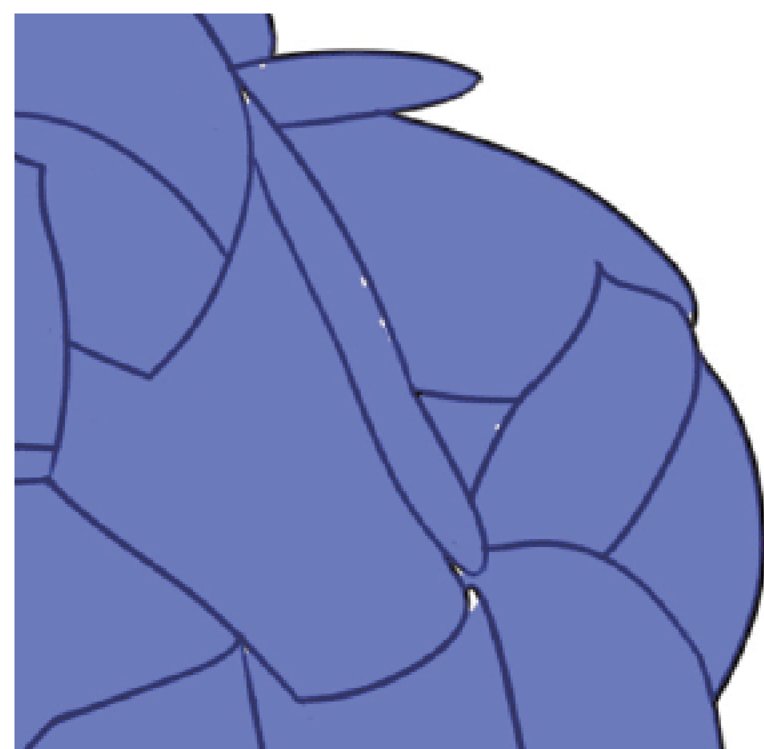
上色工具的使用

在SAI中，一般上色时会选用魔棒工具和选择笔工具，通过对这两个工具结合使用，可以更加快速地上色。



用魔棒工具选择要上色的区域后，被选区域会呈蓝色。注意：魔棒工具能选的区域必须在一个图层内，且为闭合路径。



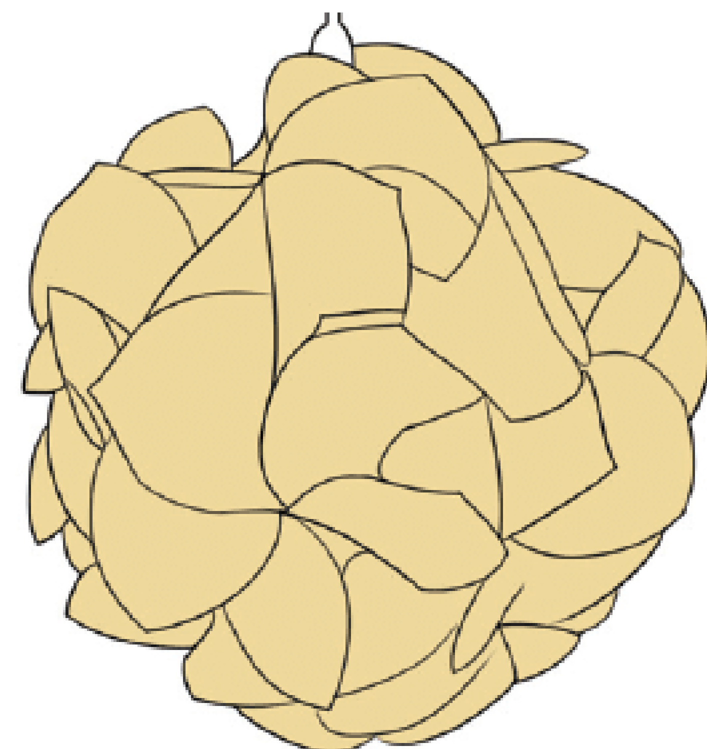


用魔棒工具选择的区域会有一些边角选择不到，这时候就可以使用选择笔工具。



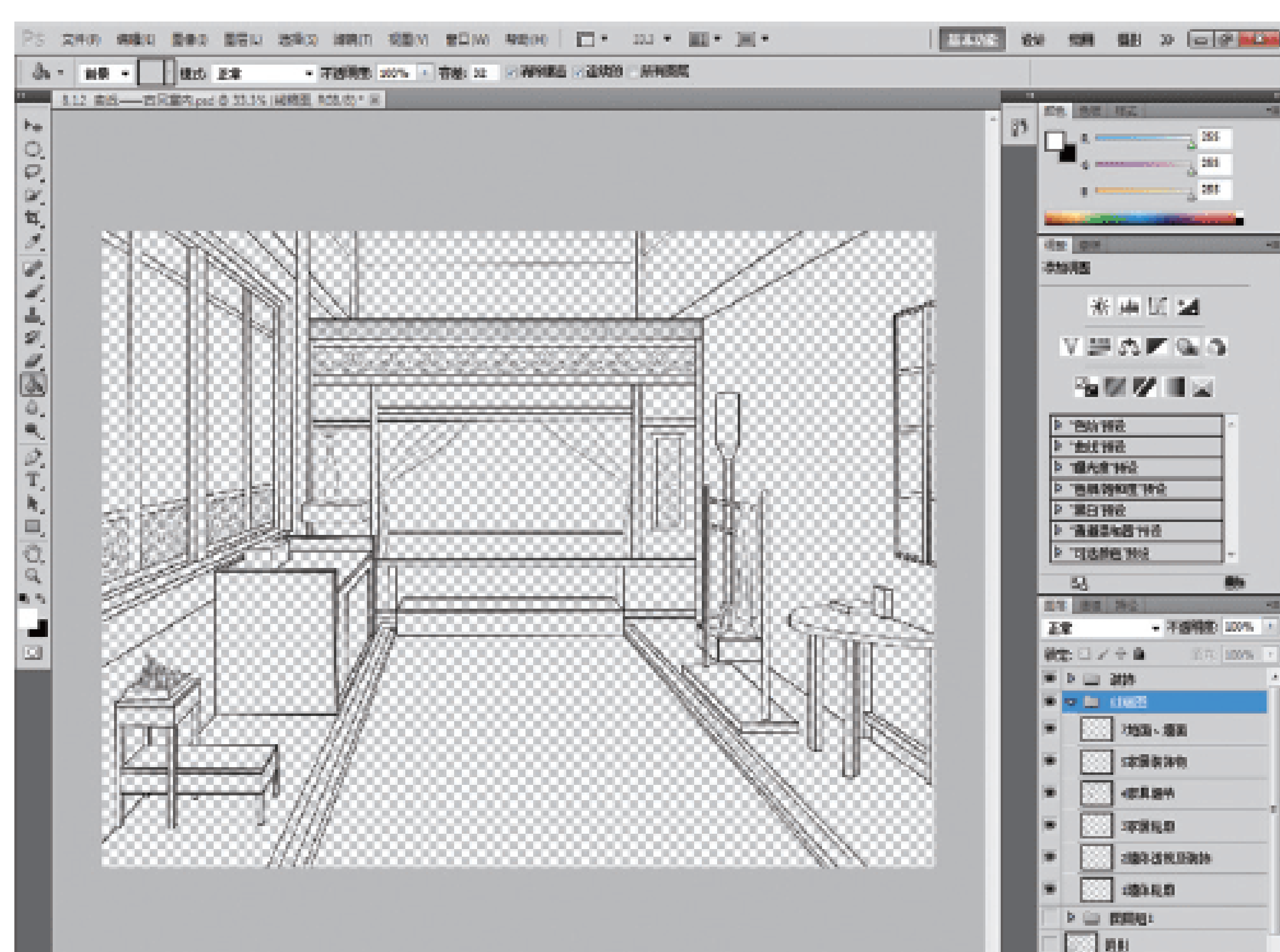


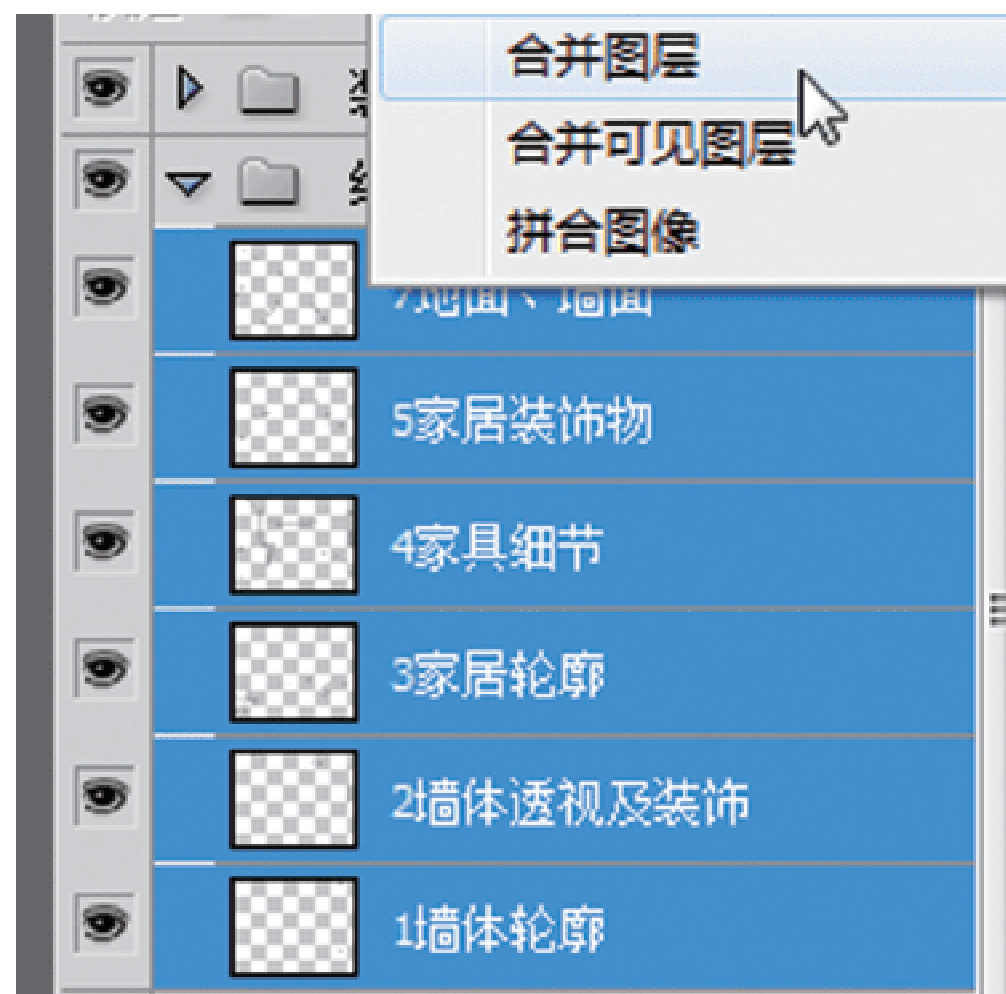
最后使用油漆桶进行填充上色。



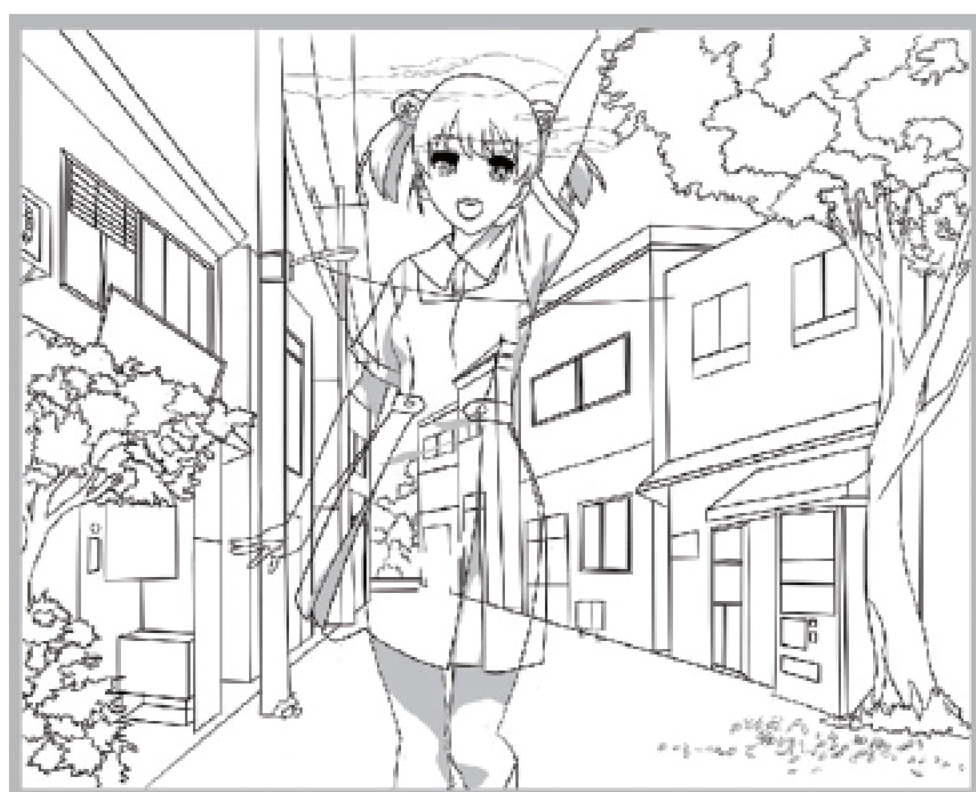
10.2.2 SAI与Photoshop简单结合

首先在SAI软件中将文件另存为PSD格式(Photoshop专用格式)。





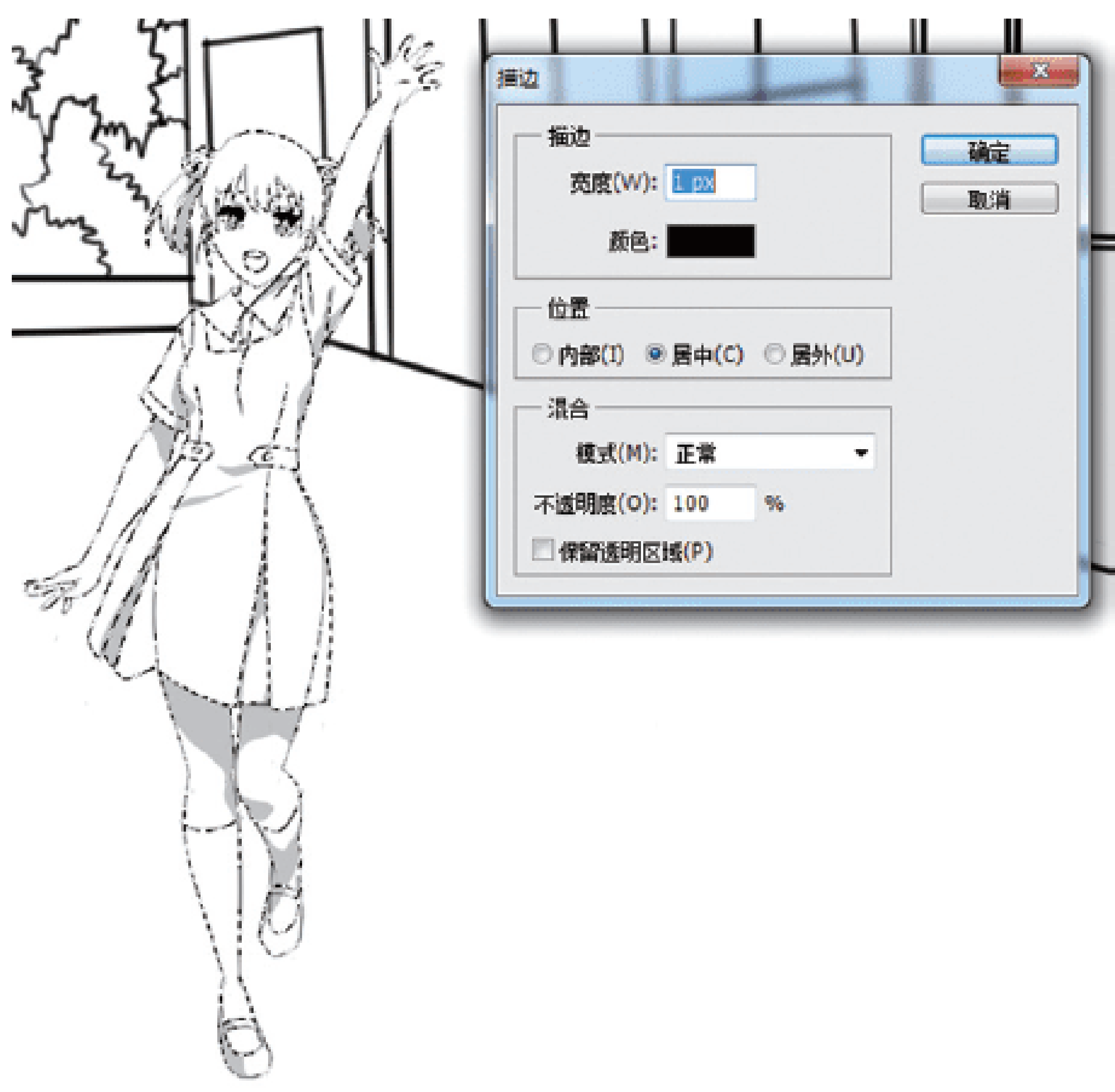
SAI软件上色，最快捷的工具为魔棒工具，但它能选中的区域必须是同一图层内的闭合路径，所以要先将线稿图在Photoshop中合并起来，形成闭合路径以便之后上色。

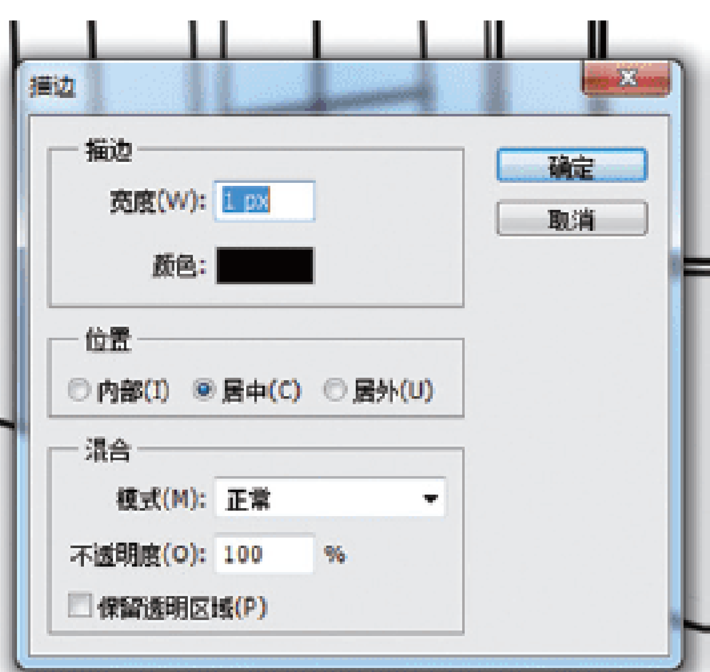




将拖入的文件调整到合适的大小和比列。







选中需要调整的细线条，进行描边处理。

将两个文件合并为一个文件：将两文件的线稿合并，其中一个拖入另一文件，有时由于两文件的大小不同，线条会有明显的粗细之分，之后可在Photoshop中进行操作。

Photoshop的操作在此不做讲解，具体可参考同系列书籍《漫画达人：SAI+Photoshop漫画绘制技法从入门到精通》。

10.3　漫画场景上色实例

通过色彩基础知识的学习，我们将色彩表现出来，用颜色让场景变得更加生动、形象、美观。下面分别以相对简单的古风室内场景和Q版场景为例，对场景上色进行详细的讲解和绘制。

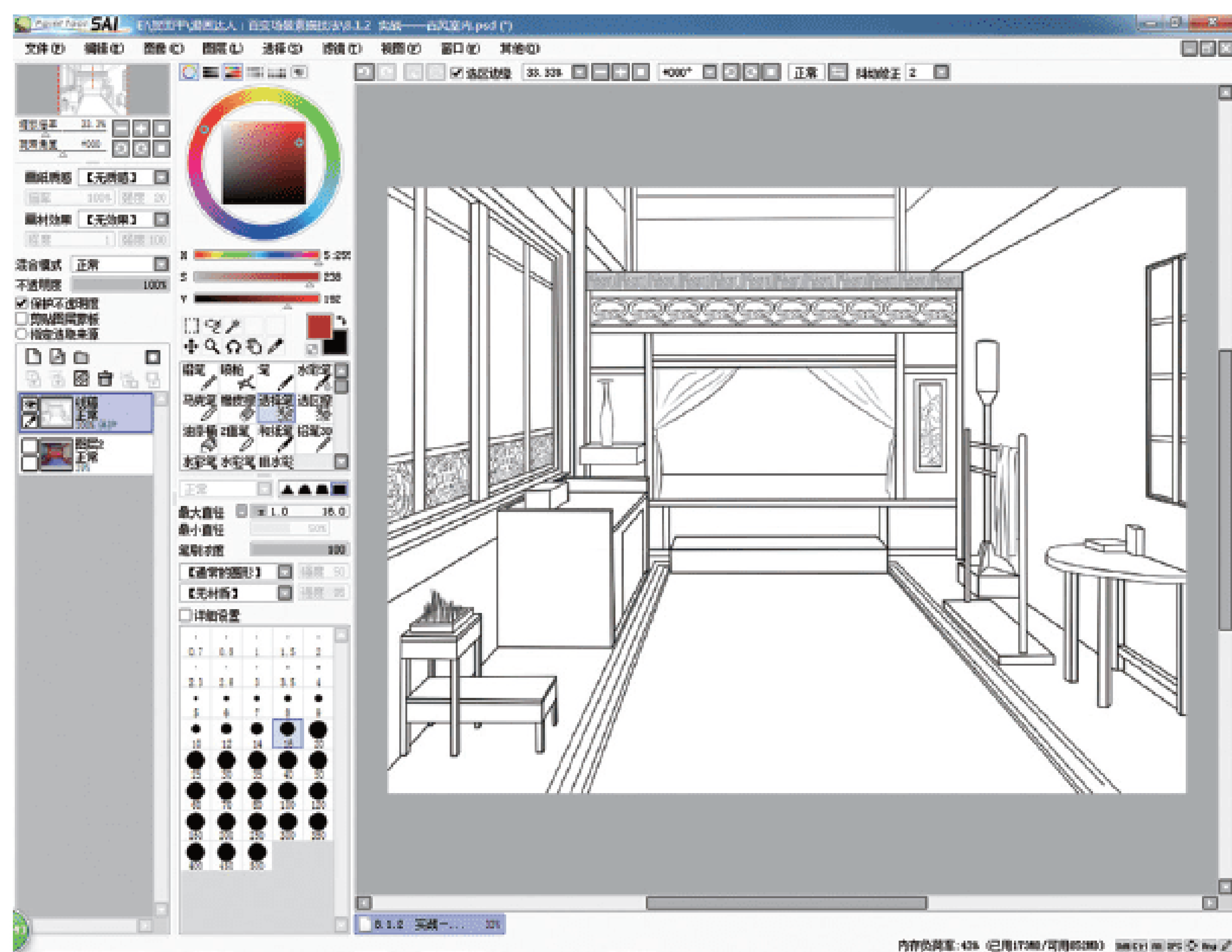


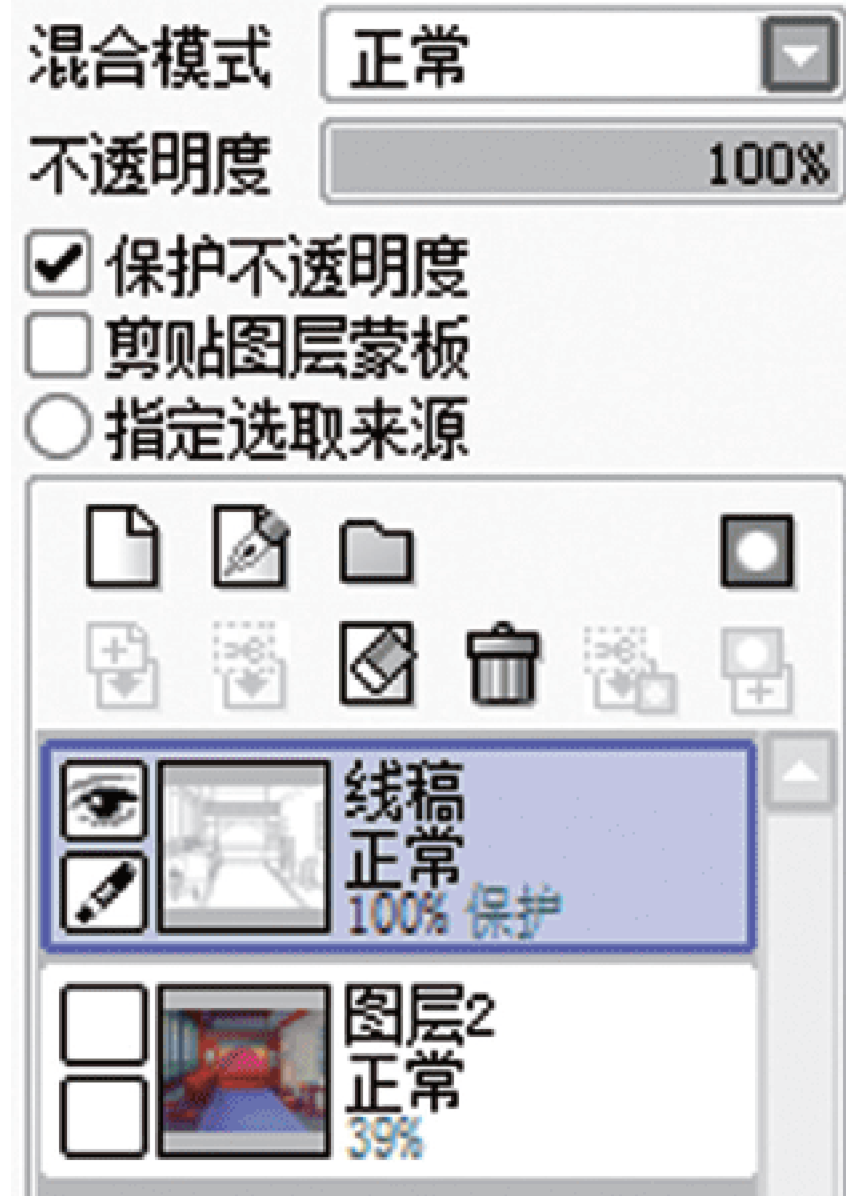


10.3.1　实战——古风室内场景上色

勾线和颜色选择是上色的重点第一步，画面需要的色块是确定画面色感的关键，寻找所要表达的色彩画面，将这些颜色找出来。

实战——场景的铺色





1 将SAI文件保存为PSD格式，在Photoshop中将图层合并为线稿图层并保存，然后将文件在SAI中打开，勾选【保护不透明度】，将线稿保护起来，以防画的过程中不小心破坏线稿。

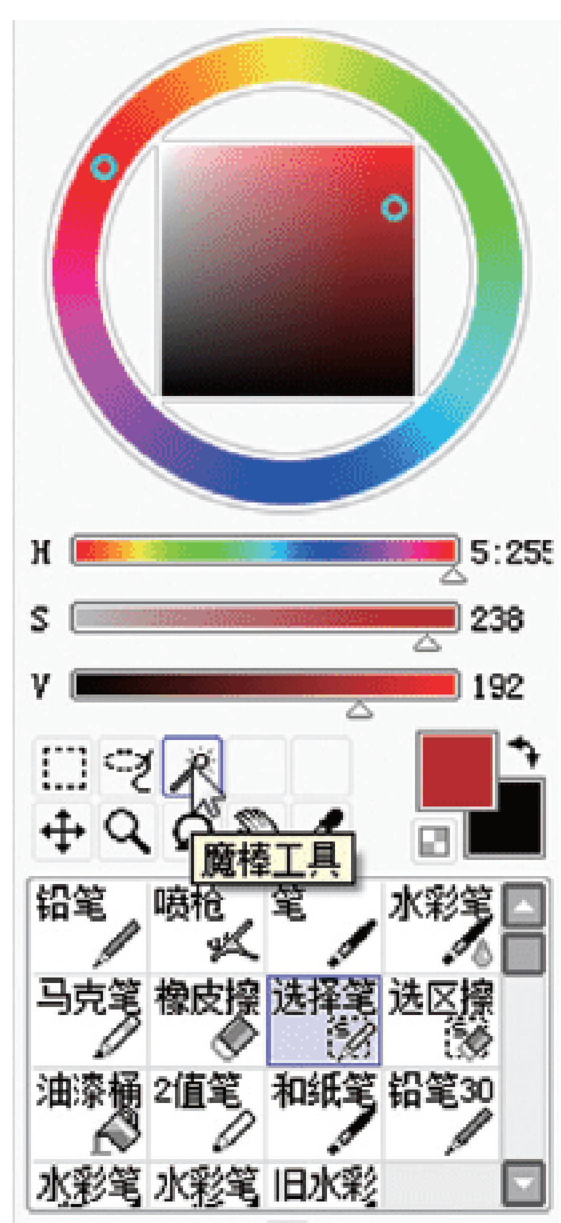


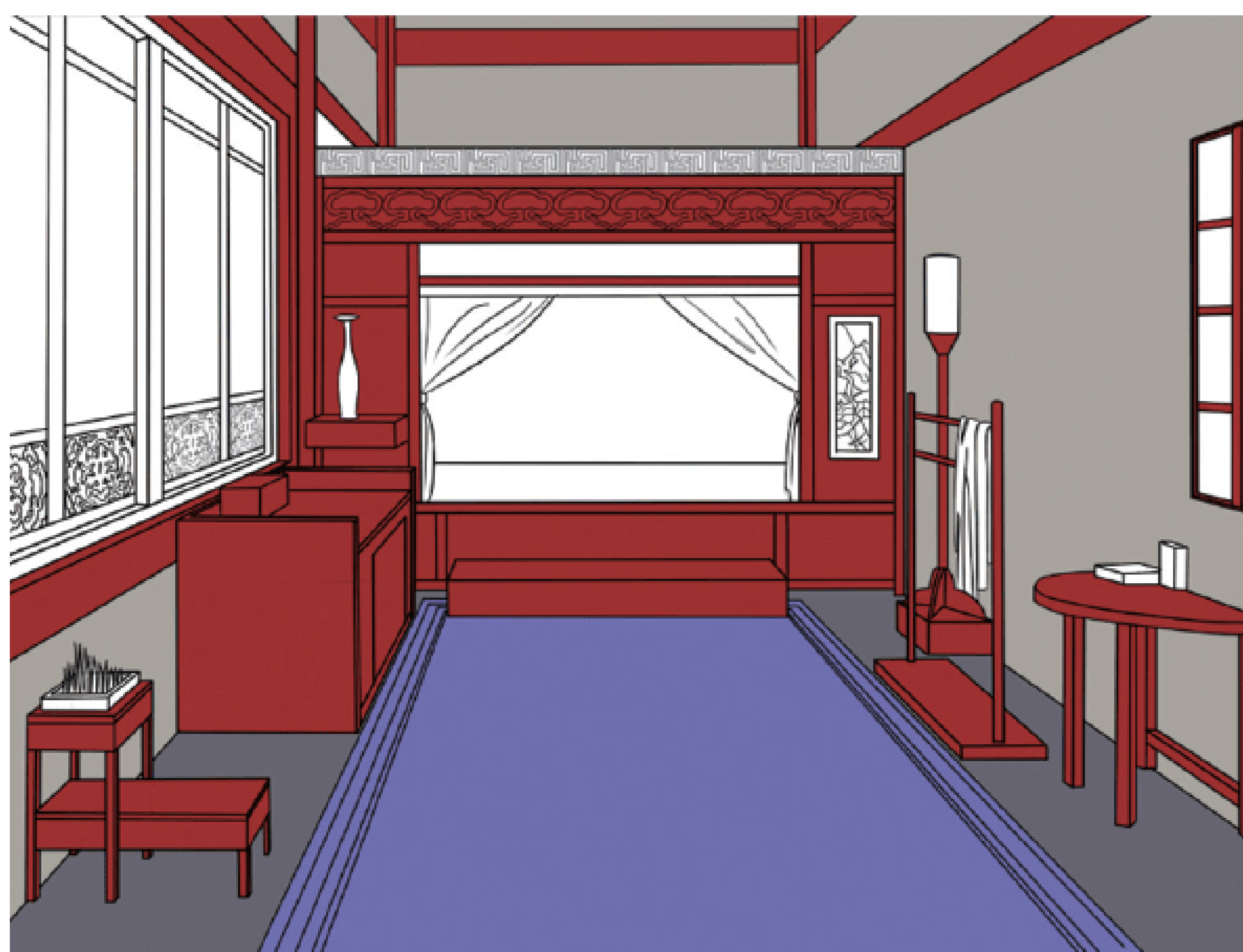


设定场景基色：家具多为红色，这是古代场景的特色之一。

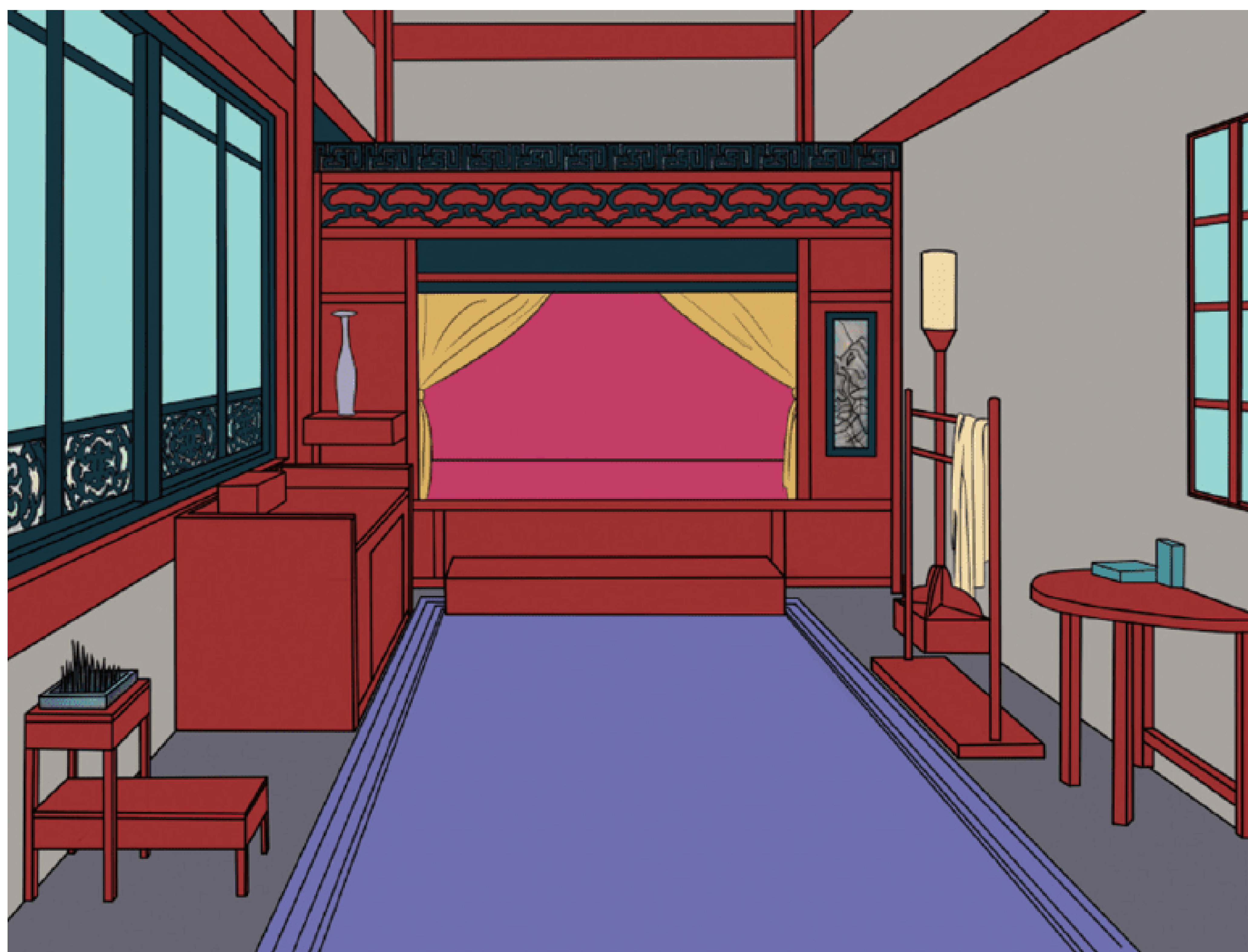


设定场景配色





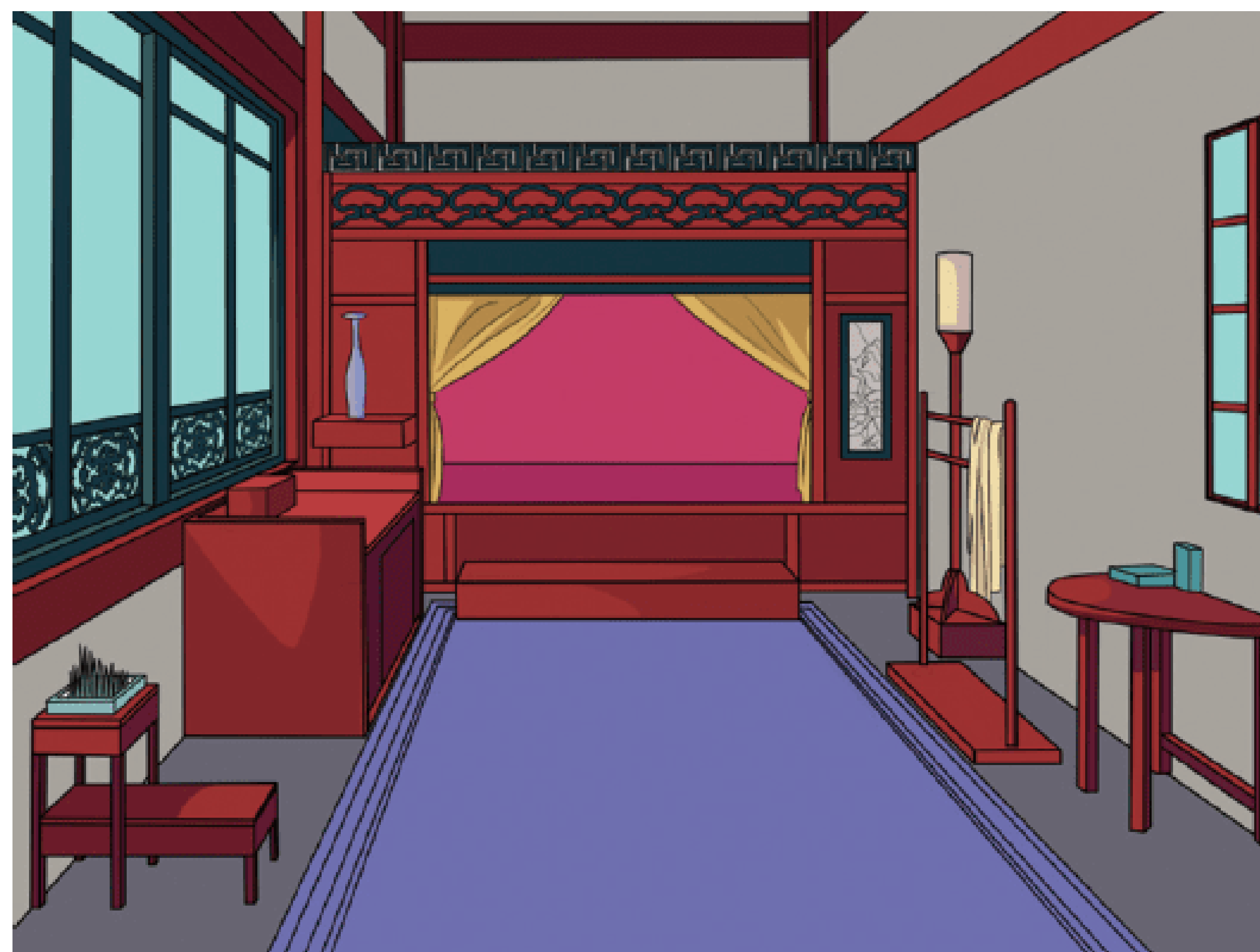
2 用【魔棒工具】和【选择笔】工具选择区域，在【色彩面板】中选择颜色，然后新建图层，用【油漆桶】填充大红色、灰色等场景基色。



3 继续选择区域，用不同的颜色给室内家居、家饰上色，注意颜色的搭配要和谐。



实战——场景光影效果绘制

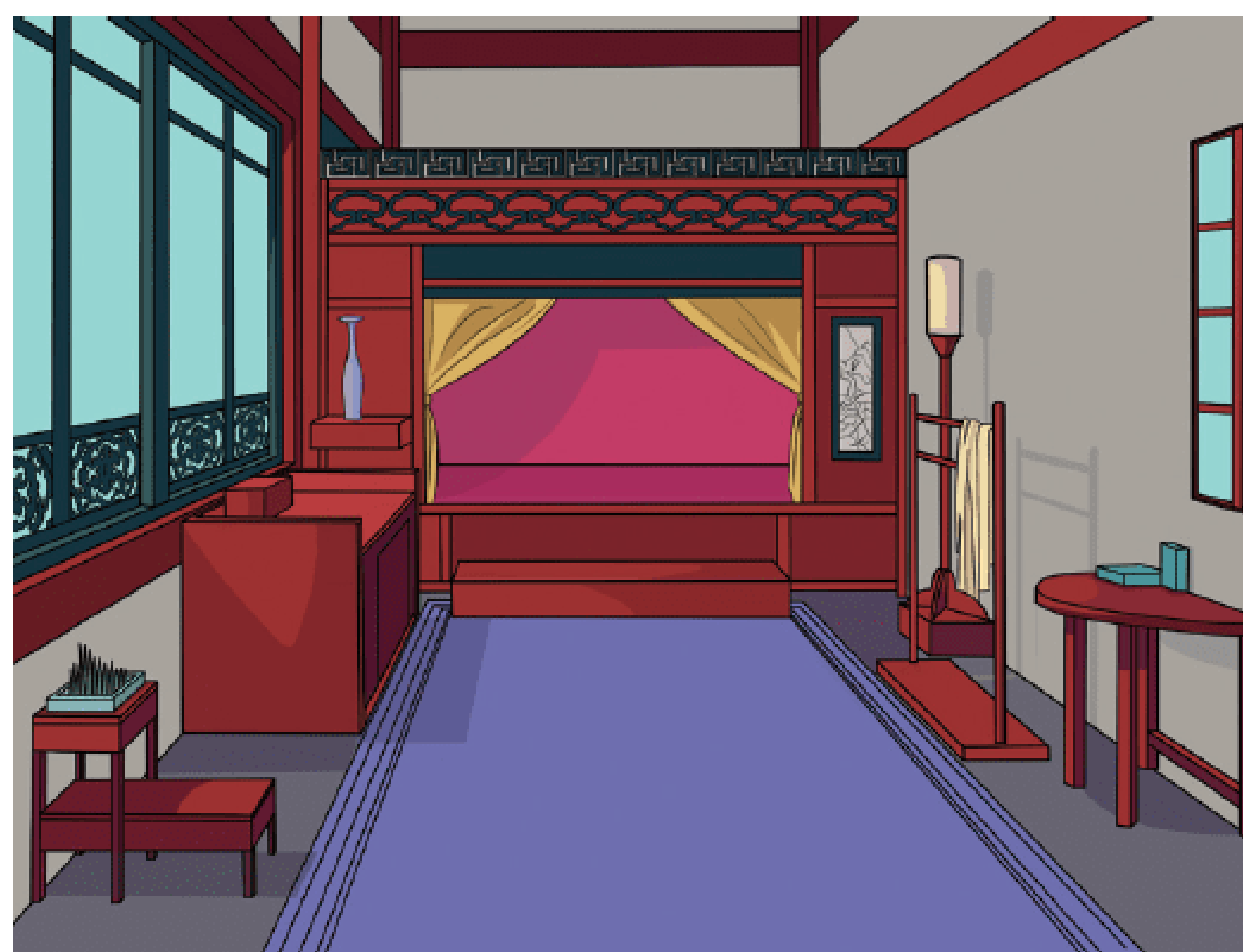


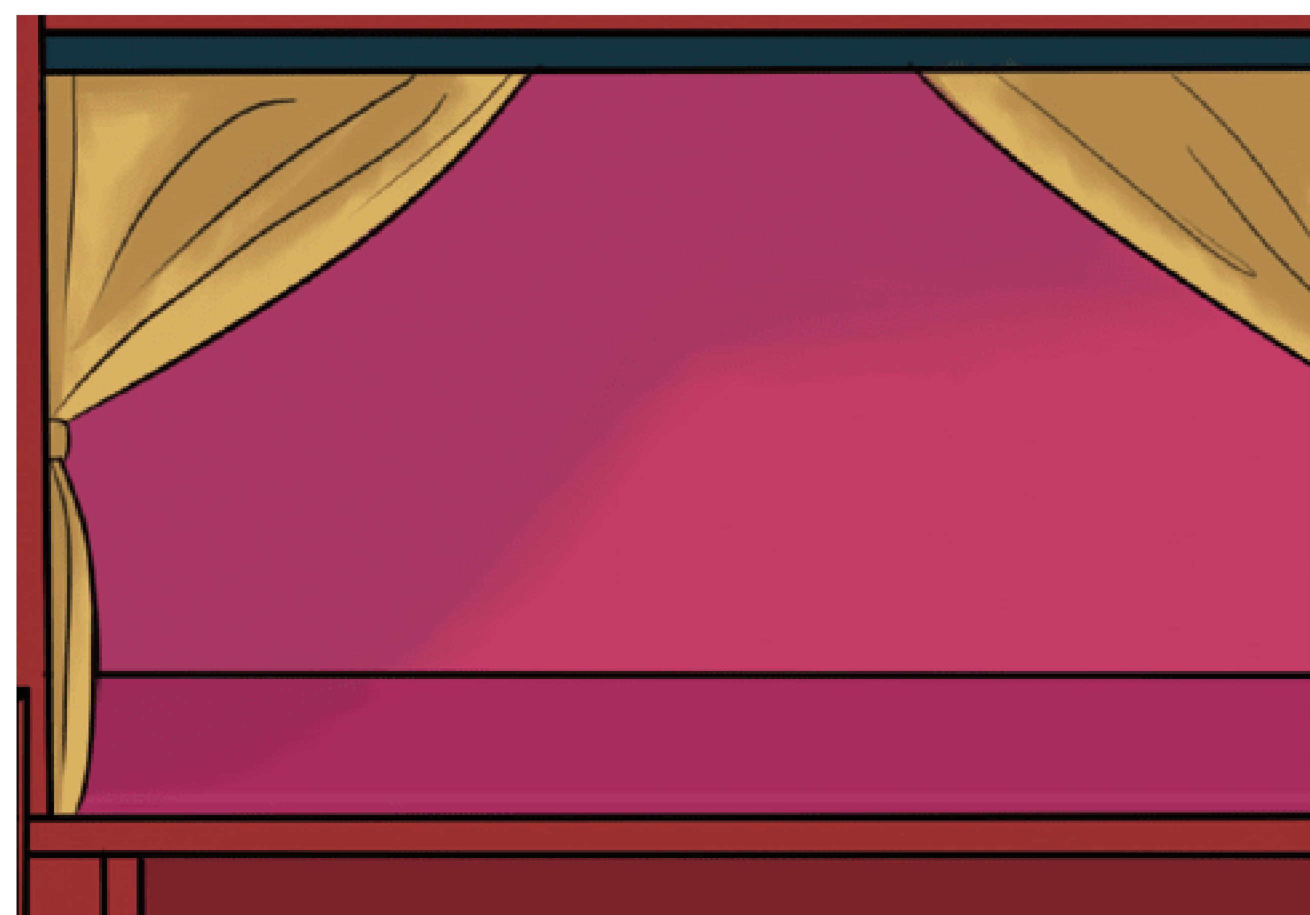


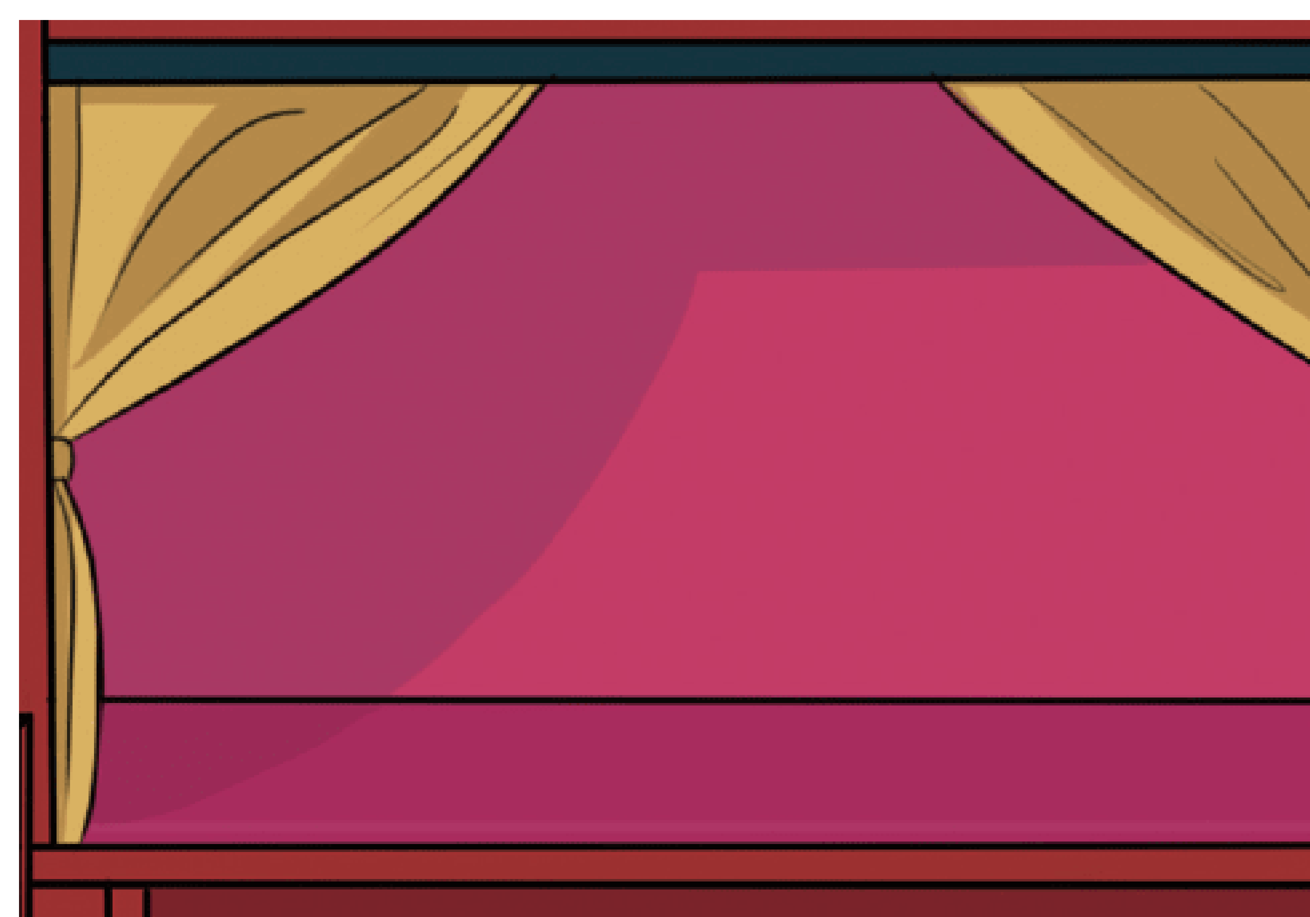
4 确定光源的位置和方向，给室内各物体绘制出本身的阴影效果。

5 把握光照，用较深的颜色绘制出各物体的投影，注意投影的轮廓要与物体相同，且方向一致。



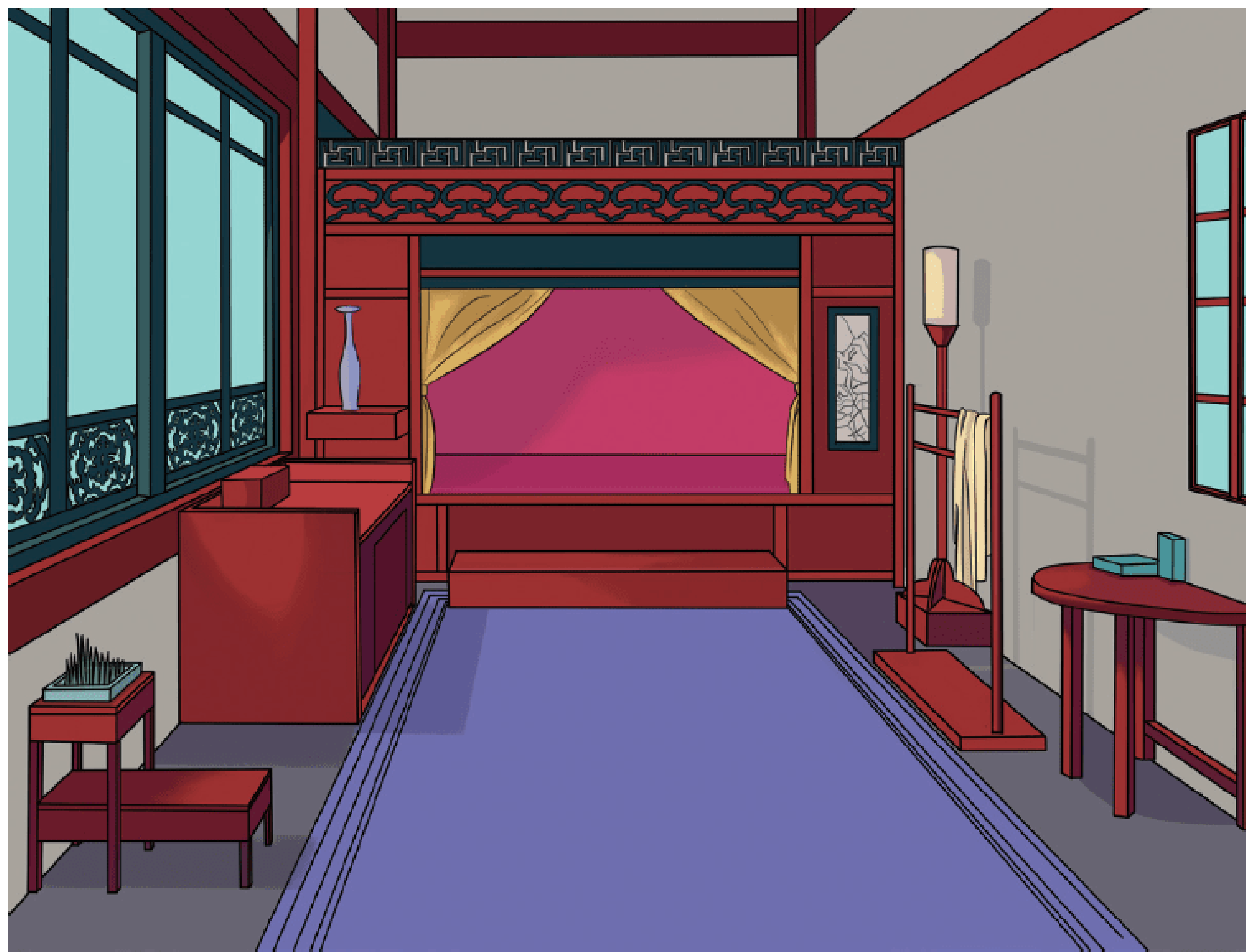






【水彩笔】工具涂抹效果细节图对比。







6 用【水彩笔】工具涂抹整个场景中的明暗交界线，使交界线晕染开来，画面更加自然、和谐、不呆板。

10.3.2 实战——Q版场景上色



线稿



人物的上色

人物的大色调



设定人物颜色





1 用粉色为角色的皮肤铺设一层底色。

2 给角色的细节、衣物等添加颜色，涂抹上底色。



3 给Q版人物添加光影等特效，使人物更加生动、立体。



背景和道具的上色

场景和道具的大色调



设定房间颜色



设定家俱主色



设定房间颜色



设定装饰物颜色



4 用颜色铺设场景的大色调，用不同的颜色划分出墙壁和地板。

5 在上一步的基础上，用不同的颜色为场景内的家俱等，如窗帘、衣柜、窗户、床铺设主色和配色。









6 继续给场景中的其他小道具和细节部分铺设颜色，使画面更加丰富多彩。

场景光影效果绘制





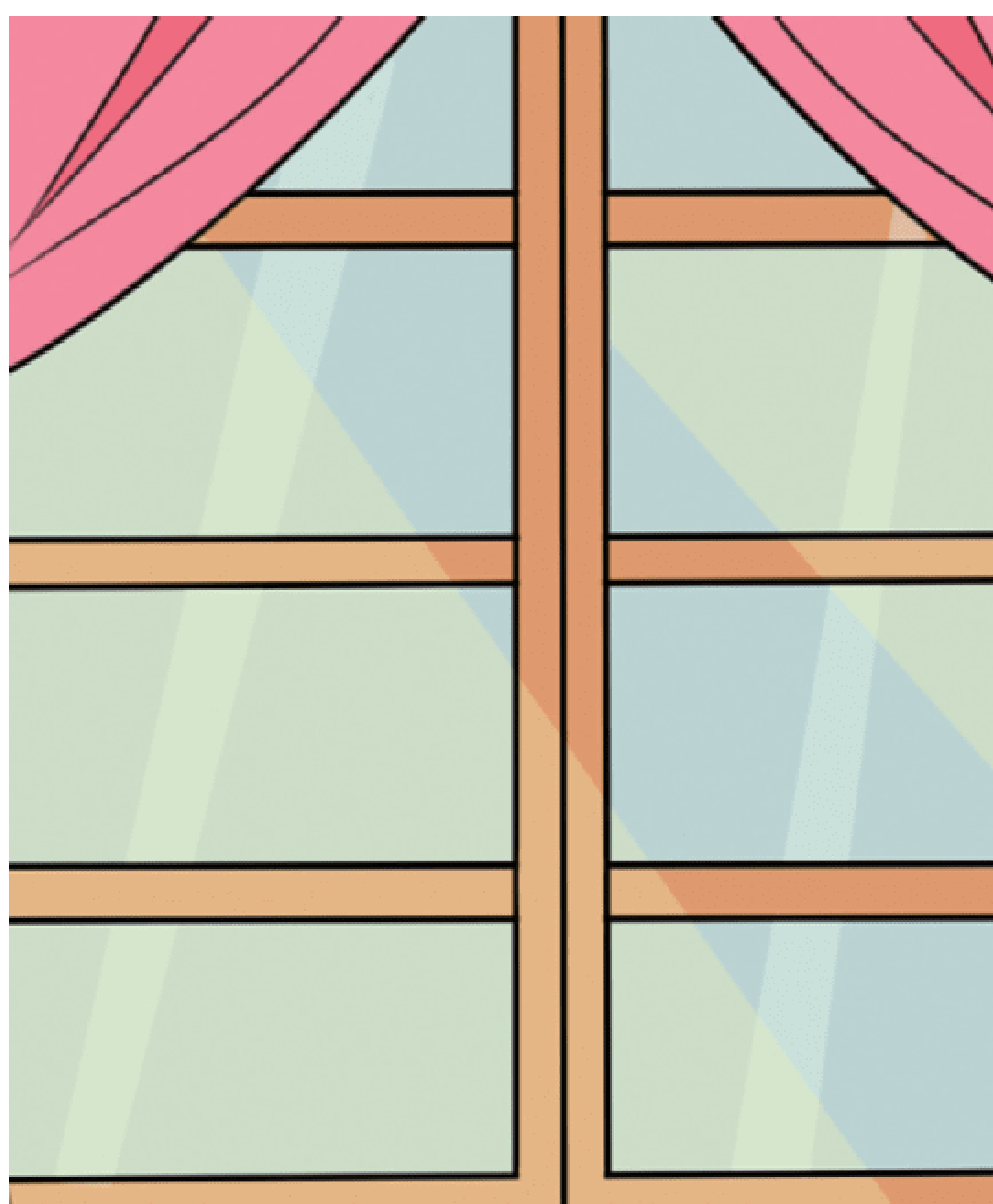
7 确定光源的方向和位置，绘制出窗外蓝色的天空和阳光照射进来的光线。

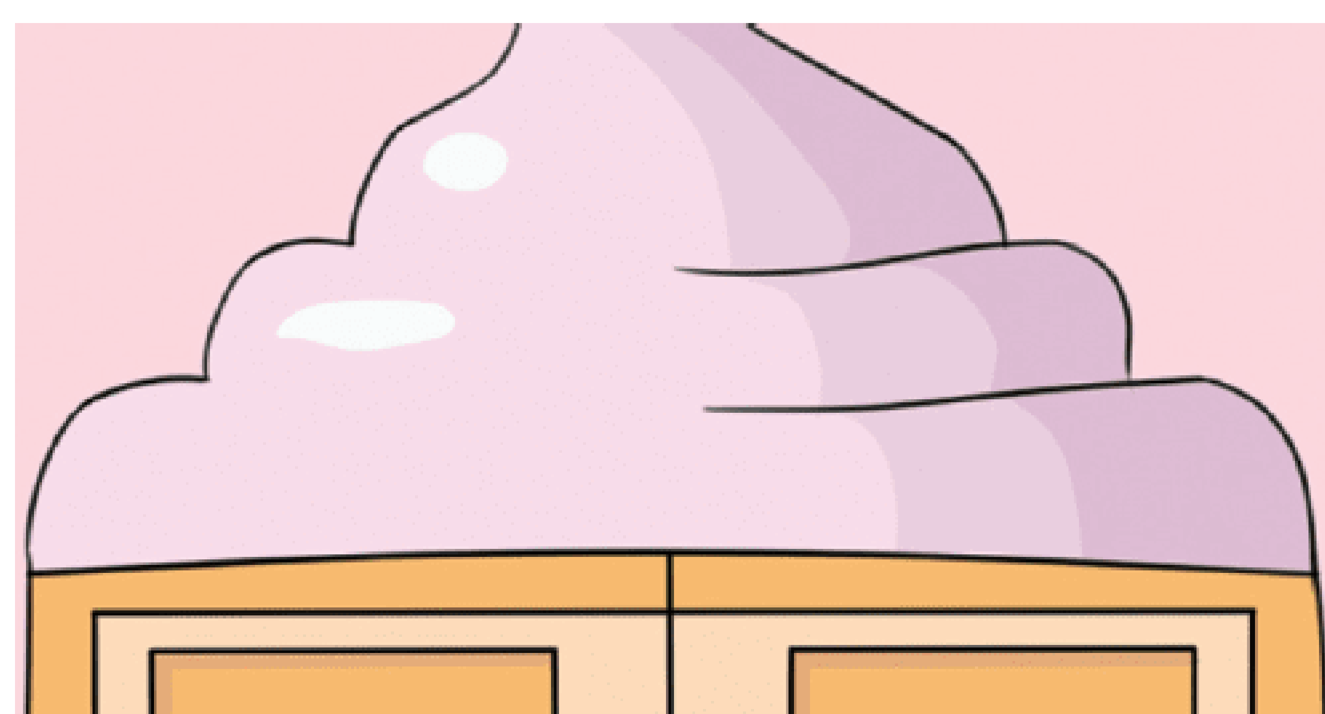




8 根据光源及阳光照射进来的光线，画出玻璃及有关物体的高光和反光效果。注意玻璃以及一些特殊材料的反光效果，以及不同明暗色调的明暗阴影。

高光、反光细节图













9 用深色绘制出各物体在地面、墙面或其他物体上投射的阴影，完成最终上色效果图。